

月刊 NEO・GEO FREAK 1997年9月1日発行 (毎月1回・1日発行) 第3巻第9号 通巻28号

SNK公認 NEO・GEO オフィシャル情報誌



# ネオジオフリーク

KOF'97

特別付録

スペシャル・ポスター

1997  
**9**  
590 yen  
月号 芸文社

連載

生駒治美「碧い砂時計」  
安井邦彦「遊びは終わりを告げる」  
野中政宏「へへ燃えろ」

真説サムライスピリッツ  
武士道烈伝  
★邪天降臨之章・終盤攻略  
★妖花圖哭之章・序盤・中盤攻略

ハイパーネオジオ64情報

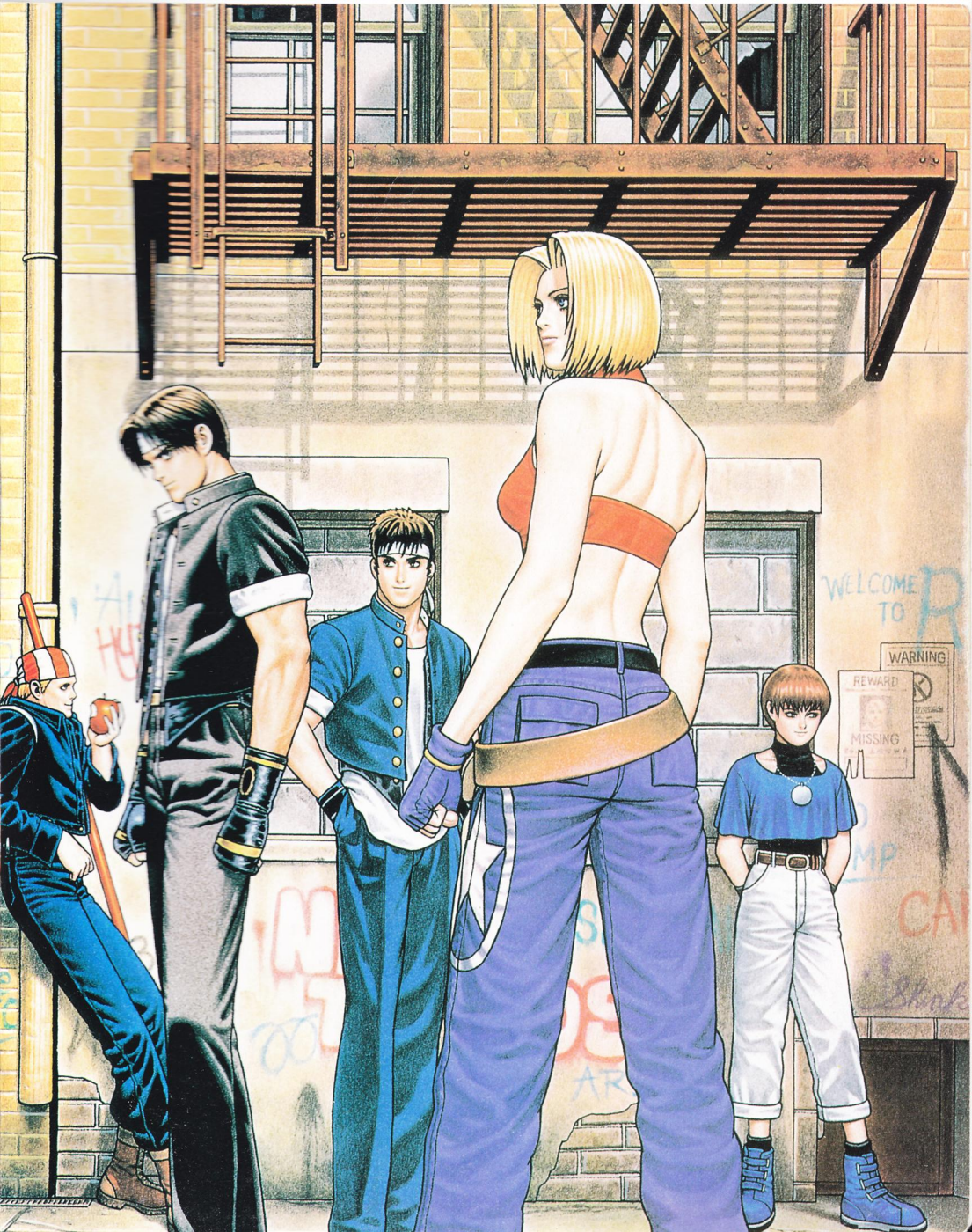
SNK新作情報

幕末浪漫 月華の剣士

★対人戦ワンポイント講座&必殺技解析

ザ・キング・オブ・  
ファイターズ'97

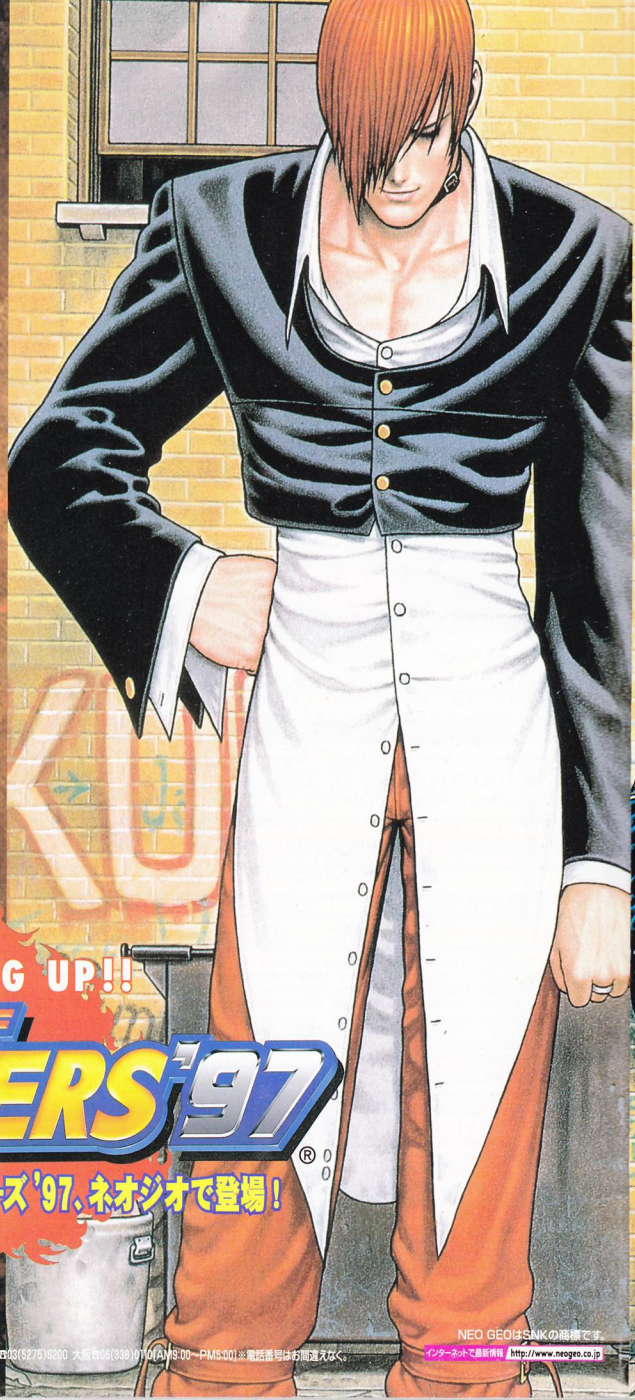








The Future Is Now  
**SNK**



COMING UP!!

# THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ '97、ネオジオで登場!

©SNK 1997

株式会社エスエヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京 ☎03(5275)0200 大阪 ☎06(339)0101(A) ☎9:00~PM5:00 ☎電話番号は約局通えなく。

NEO GEOはSNKの商標です。

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>



# SCITRON LABEL NEW RELEASE



CD 97.8.20 ON SALE	-SCITRON 1500 SERIES-
<b>THE KING OF FIGHTERS '97</b>	
SNK 新世界楽曲雑技団	



CD:PCCB-00273(12cmCD・8cmCD) ¥1,835(税込)

KOF'97オリジナルアルバムはなんと! 2枚組で登場。S.E. COLLECTIONを含め42曲で大満足のオリジナルサウンドCDに、大人気キャラクターのVOICE COLLECTIONのみ収録のシングルCDが付いています。新キャラクターも加わり、とどまるところを知らないKOF! 解説書、楽譜付き。

<収録曲>DISC 1:ORIGINAL VERSION/S.E. COLLECTION  
DISC 2(Single):VOICE COLLECTION

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD 97.8.20 ON SALE	-SCITRON 1500 SERIES-
<b>Star Sweep</b>	<b>AXELA</b>

新感覚アクションバトルゲーム「スタースイープ」 ゲームの新斬さもさることながら、キャラクターの可愛らしさでも話題の作品から、アーケード版オリジナルサウンドとプレイステーション用アレンジサウンドを全収録。さらにボーナストラックとして、なんと編江慎治、佐藤敏子によるアレンジバージョンも収録されています。 声優としても人気急上昇、鈴木真衣のキュートボイスも含め、ゲーム中のボイス&SEも完全収録。ゲームファン必聴の1枚です。解説書、楽譜付き。

<収録曲>アーケードバージョン/コンシューマバージョン/ボーナスリミックス・Chinese Children (編江 慎治アレンジバージョン)・Island of Rio (佐藤敏子アレンジバージョン)/ボイスコレクション/SEコレクション

初回特典:CDサイズ・カラスステッカー CD:PCCB-00274 ¥1,529(税込)

CD 97.8.20 ON SALE	-Fantastic Character Series-
<b>卒業Vacation</b>	Marcus / 毎日コミュニケーションズ

話題の新キャラ、牧島有希(保坂美由紀役)、岡本麗見(星野明日香役)、岡田純子(安達紗子) 3人のVOCALによる夏夏のキュートナンバー、オープニングテーマ「はっぴい ばけーしょん」のフルサイズ収録に加えて、3人それぞれのキャライメージに合わせたキャラクターテーマ (VOCAL)、そしてゲームに収録されたオリジナルサウンドを再レコーディング!

初回特典:CDサイズ・カラスステッカー CD:PCCB-00276 ¥2,548(税込)

CD 97.9.3 ON SALE	-RADIO DRAMA-
<b>卒業Vacation ドラマCD</b>	<b>Marcus</b>

CD:PCCB-00277 ¥2,548(税込)

CD 97.8.20 ON SALE	-SNK Characters Sounds Collection- Vol.3
<b>ギース・ハワード</b>	
SNK 新世界楽曲雑技団	



CD:PCCB-00275 ¥1,529(税込)

-SNK Characters Sounds Collection-

サットロンレーベルに新たなコレクションシリーズが登場しました。その名も「SNKキャラクターサウンドコレクション」。今絶大な人気を誇るSNKのゲームキャラクター達。ゲーム単位ではなくキャラクター自身に当てたミュージックアルバムが、¥1,529という低価格で発売されます。今まで登場した全作品から、テーマ曲も完全収録し、さらに加えてキャラクターの個性に合わせた企画を、新録音で毎作品盛り込んで行きます。ゲームファン、キャラクターファンどちらにとっても必聴のアイテムです。

顔負け脱獄登場以来、SNKキャラクターの中に悪の帝王として君臨し続けた「ギース ハワード」。そんな彼の軌跡と悪の美学を余すところなく表現。新録ナレーションにより、彼の魅力と謎に迫る。

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD 97.8.6 ON SALE	<b>悠久幻想曲 ドラマCD</b>
-RADIO DRAMA-	<b>MediaWorks</b>

エンフィールドの街で繰り広げられる笑いや涙(?)の大巨編ドラマ!! 「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

CAST:氷上恭子、長沢美樹、子安武人、南 央美、西原久美子、丹下 桜、置鮎龍太郎、吉田理保子 他  
演出:千葉 繁

CD:PCCB-00272 ¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」

好評放送中!

日時: 毎週日曜日

東京放送(TBS/東京95.4kHz) 深夜25:00-25:30

北海道放送(HBC/北海道128.7kHz) 深夜25:00-25:30

毎日放送(MBS/大阪117.9kHz) 21:25-21:55

RKB毎日放送(RKB/九州127.8kHz) 深夜24:40-25:10

パーソナリティー

子安武人、氷上恭子

8月放送中のラジオドラマは

「卒業Vacation」

9月放送予定のラジオドラマは

「THE KING OF FIGHTERS '97」



SCITRON INTERNET URL : <http://www.scitron.co.jp/>

お求めはお近くのレコード店で。



対人戦ワンポイント講座&必殺技解析

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

14

新作情報1

## 幕末浪漫 月華の剣士

4

新作情報2

## サムライスピリッツ〜侍魂〜

9

ゲーム攻略&紹介

### 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

46

設定資料

### キャラクターテキスト14

### “マチュア&バイス”のすべて

72

声優連載コラム

### 遊びは終わりだ!!

／安井邦彦 ★

128

### へへ、燃えたら?

／野中政宏 ★

129

### 碧い砂時計

／生駒治美 ★

130

コミック

リョウの朝ごはん／日向星花 87

サムライスピリッツ カントリーロード

雪伝／島津わか乃 98

三匹が行く!／坂本みゆ 132

月刊4コマFREAK／坂崎拓海 141

さよならはいわないで II 76

NEO・GEO TOPICS 86

ネオジオプロムナード 88

ソフト人気ベスト10 90

ソフト売上ランキング 92

ゲーム用語辞典 93

格ゲー一瞥 94

クラブハウスコア ★ 96

読者投稿による創作ストーリー ★ 106

クロスワードパズル ★ 107

Welcome To PaoPaoCafe! 108

パオパオカフェへようこそ! ★★★★★★★★★★ 120

新作発売予定リスト 121

天晴 ★ 122

3パーセントの誘惑 ★ 124

ボスキャラ列伝 126

新作ゲーム情報 131

ラウンドリップRV／ウルトラ電流イライラ棒 134

声優インタビュー／小島朋子 136

ネオジオ最新バージョン 138

通販コーナー 140

最新音楽CD&VIDEO 141

読者プレゼントコーナー ★ 142

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 ©SNK 1997

表紙デザイン●山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)

NEO・GEOはSNKの登録商標です

©1997 GEIBUNSHA 禁断断転載

★=プレゼントのあるページを表しています

★=賞品制度を導入している投稿ページを表しています



設定原画を  
大公開!!

速報!

# 幕末浪漫 月華の剣士

剣劇浪漫対戦ゲーム  
ここに見参!

このたび、急遽SNKから2Dの新作格闘ゲームが発表された。

その名も『幕末浪漫 月華の剣士』。  
タイトルから分かる通り、幕末という動乱の時代を舞台に12人の剣士が壮大な闘いを繰り広げる“カタナバトル”だ。  
今回はストーリーと登場する12キャラの設定原画を紹介するぞ!



## ストーリー

未曾有の混乱。天災、そして「魔人復活」。そんな世に立ち向かう者たち、互いに引き寄せあう大いなる運命の糸……

そして「北の玄武（礼）」。人の世の歴史の影で、彼らは代を重ね、その役をなしながら、いつか、そうではない者たちがいた。いまだその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち、動乱の真の原因を確かめようとする者、その原因を知り、とめようとする者……

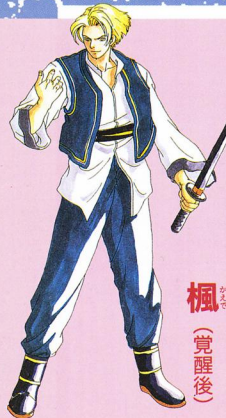
太古の昔より存在する「この世界」。生者が世界「現世（うつし）」と、死者が在りし地「常世（とこよ）」。……の2つを繋ぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。そして、遙か神話の時代より、この境界を守りし存在「四神（ししん）」。「東の青龍（こゝろ）、西の白虎（はく）、南の朱雀（しゅく）、北の玄武（ぶ）」……

天災、「魔人復活」の噂……

かつてないほどの「混乱」の中、人々はただ絶望しているかに見えた。しかし、そうではない者たちがいた。いまだその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち、動乱の真の原因を確かめようとする者、その原因を知り、とめようとする者……

また、因らざる原因の中枢を担ってしまった者、この機に乗じて、野望を巡らす者、魔人復活に惹かれる者、それそれぞれの思惑を胸に、大いなる運命に導かれし者たち、闘いはじまる。





楓 (覚醒後)

**ストーリー**  
 剣術の師匠に拾われ、守矢、雪とともに兄弟のように育てられた。その頃から、楓には不思議な力があり、時々彼らを驚かせた。楓にとっては守矢、雪は家族同然であり、なんでも剣術を教えてくれた守矢は、特に信頼のある人物であった。しかし、楓が12歳になったある日、事件は起った。雪とともに使いへ出たあと、

年齢：17歳  
 格闘スタイル：活心一刃流（刀剣を使う、基本性能の高（剣術））



楓  
 戦闘中にルックスと流氷が一変！

人の目につく乗っ取られるかもしれないという不安を抱えているらしい。

自分の未熟さに責任を感じ、あえて師匠殺しの汚名を被った守矢。彼は、ロングコートっぽい着物を着て決めている。自分かいいと思つたものは取り入れていく性格なので、アークセザリなど少し西洋のものをも身に付けているらしい。結構おしゃべりさんかも。

**ストーリー**

没落士族の末裔である守矢は、その剣術の才を認められ、楓、雪と同じ師匠に引き取られた。守矢の剣術の才は、その後数度で、師匠の實力を超えるほどのものになった。守矢は、剣術を教える家族を与えてくれた師匠を、心から尊敬していた。しかし、17歳のある日、一人の男によつて、それは打ち砕かれた。男は異国風の衣装を身にまとい、水のような目つきをしていた。

年齢：22歳  
 格闘スタイル：活殺逸刀流（刀剣を使うオールソックスな剣術）



御名方 守矢

孤高の天才剣士

まさに一瞬の出走事で、守矢は一撃を放つたがやつとであつた。薄れゆく意識の中で、男が首筋を押さえるが、男が首筋を押さえる。数分が経ち、気がついた守矢の目の前には師匠の冷たくした顔が転がっていた。師匠を守れなかった己の未熟さと、自責の念が重くのしかかり、守矢何もいわずに道場を去つた。

**ストーリー**

ある時はお姉さんの存在、ある時は独りの女性として過ごした日々は、雪にとつて幸せそのものであつた。しかしあの事件が起こり、3人はバラバラになつてしまつたのだつた。そしてさらに5年の月日が流れた。雪は2人を信じ、楓を止め、また思いを寄せる守矢を救い、さらにあの日の事件の真相を知るため、師匠の槍を手に2人を追ひはじめた。

異国人だけあって色白でスリリとしている雪。容姿といい、名前といいクールな印象を与える彼女だけに、慕っている守矢を救うために旅をしているなんて、意外と情熱的な性格をして、いるのかも。槍を使い、リーチを活かした闘いが得意らしい。

年齢：18歳  
 格闘スタイル：活心長槍術（槍を使い、リーチを利用して闘う）



長い槍を使う異国の少女

雪



# 玄武の翁

趣味は釣り、というところで体ほどもある大きな魚籠を持つている玄武の翁。見た目はただのおじいさんだが、かつては24人の強者を倒したほどの剣豪だったというから驚きたな。

## ストーリー

玄武の翁はかつて「闘将烈然」と呼ばれ、初老を迎える頃には、24人の強者を倒した剣豪であった。やがて究極の極意「仏捨刀」に目覚め、真心流、を完成させた彼は、その心と技を置かれ、玄武の座を守る守護神になり、その妻に就く男たちを養成をす傍ら、大好きな釣りを楽しんでいた。

翁の元にある少年が駆けこんできた。

その少年の名は楓といっ

た。

翁は楓にすべての剣術を教える旨を上げた。楓の上達ぶりに目を見張るものがあり、翁からついに一本取れるほどになっていた。

ある日、何かを決意した楓は黙って翁の元を去る。しかし、それに気づかぬ翁ではな。

「やれやれ、あの坊主が間違った方向にいかぬよう、見届けてやらねばなるま。

それにしても、そろそろ決着を上げねばならんし。」

さういって、愛用の刀を倉から取り出し、ゆっくりと楓のあとを追いはじめた。

年齢：128歳  
格闘スタイル：真心流  
一の太刀（玄武の翁自身が完成させた流派）

## 玄武の座を守る守護神



# 一条あかり

ようしゃ  
ウチに任してあげる



一条は守護神を捕まえる一族。13歳のあかりも「人前の陰陽師だ。一応、陰陽師の格好をしているけど、かなりアレンジされていて動きやすくなっているようだ。

近は特に「エンゲリッシュ」に凝っていて、日常会話程度ならしゃべれるらしいぞ。チームポイントはずんと立った前髪と八重歯。それとやっぱり関西弁かな♡

性格は明るくて、ちよっぴり無鉄砲。居候の神崎三を頼りない思い、何かと世話を焼いてはお姉さんぶったりするなど、元々負けず嫌いなこともあって、かなり背伸びをしているようだ。

また、見かけによらず①②③勉強好きで、本の読みすぎのため目が悪く、必要時は眼鏡をかけている。なんと、最

年齢：13歳  
格闘スタイル：大型のへいはいく（払い棒）、式神を呼び出すお札などを使い闘う。

## ストーリー

父の部屋に呼ばれた「一条あかりは、そこで地獄門の異変に関する調査を命じられる。

「ほんま？ よっしゃ、ウチに任しとき！」  
くれぐれも調査だけだ、という父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶の退治の筋書きを考えていた。

# 神崎十三

短いくせつ毛に、長いもみあげがポイントの十三。普段は何も考えていないのだが、いざという時には頼りになる。三哲なのは演技らしい。

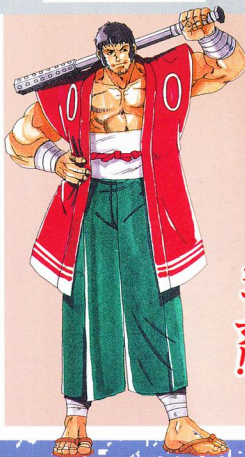
年齢：26歳  
格闘スタイル：特にないが、武器として金棒「金剛羅漢」を使用する

## ストーリー

居候先の自室でジマを持てあましていた十三。バタバタと足音がしたと思つて、スパン！と後ろから頭をはたかれ。

「なんやなんや」と振り返ると、あかりが腕組みして立っている。「地獄門の調査や！ 旅や！ はよ支度しや！ グズグズしてるとおいでく

三枚目つ、いざいざ切れ者です！





わし つか  
驚塚 慶一郎

地獄門を捜索する



新撰組隊士

新撰組 副長行 隠密行動専  
属の隊士として「地獄門」を  
捜索する驚塚 慶一郎。彼の  
信念は、泰平の世に忘れられ  
てしまった「侍」の美学だ。  
一見、クルな印象を与える  
驚塚だが、実は剣によって  
己の生きる道を開くこと、そ  
れにより「忠義」の心を表現  
すると誓う、熱い心を持ち主  
なのだと。

年齢：28歳  
格闘スタイル：天然理  
心流 隼（剣を自由自  
在に操り戦う）

ストーリー

隠密行動を終え、無事に  
壬生壱所に戻ってきた驚塚  
に、新たな命令が下った。  
どうやら幕府体制の没落  
の原因に、「地獄門」と呼

ばれる場所が、深く関わっ  
ているらしい。よって「地  
獄門」を見つけ出し、これ  
の調査に当たって欲しいと  
のことであった。  
早速、驚塚は捜査に乗り  
出した。

あま の  
天野 漂

桜をあしらった着流しに、  
長下スガ仕込まれた木刀。腰  
には「金」をかたどったタ  
バコ入れをさげ、口には楊枝  
をくわえる姿は、いわゆる傾き  
者といったところかな。美形  
とはいえないけど、粋な雰囲気  
を漂わせているね。  
そんなスタイルから分かる  
ように、天野は心から風流を  
愛する男。その風流は飄々と  
して捕らえどころがなく、酒  
と女と喧嘩三昧の生活を送っ  
ているらしい。  
彼は、こんな動乱の時代だ

ストーリー

いきつめの「雪待」の窓  
から顔を出し、珍しく天野  
はため息をついた。  
「まったく最近はどうし  
まったんだい？」  
不思議がって遊女の一人  
がたずねると天野は答える。  
「見てみな、ここの神木の

年齢：26歳  
格闘スタイル：我流喧  
嘩矢倉（躊躇のない攻  
撃を繰り出す）

からこそ風流を味わう余裕が  
必要であると考えている。そ  
んな彼を慕う人間も数しれな  
いのだ。

万年桜がどんどん散りはじ  
めている。……これで風流の  
分かんねえ野暮な野郎が  
悪巧みでもしてんのかあ」  
そういうと、天野は立ち  
上がった。  
「また、遊女がたずねる……  
「こいこいつってなんだい？」  
天野は答えた。  
「喧嘩だよ」

風流を好む男



し きんぎょう  
紫鏡

その剣敵、  
暴りなきんぎょうのしんぎょう



年齢：34歳  
格闘スタイル：明鏡止  
水 惨殺の章（狂気を  
はらみつつも研ぎ澄ま  
された剣）

人を斬りたいという欲望が  
無意味な殺人を繰り返す紫  
鏡。彼はかなり残忍な性格を  
しているようだ。  
それゆえ人を斬ることに何  
の迷いもなく、彼の剣敵には  
一点の曇りもない。

ストーリー

紫鏡は一時、新撰組に  
いたこともあり、維新志士  
たちの強敵であった。

しかし、政治的思想など  
は何もなく、ただ人を殺し  
たいという「殺人欲」のみ  
で動いていた。そのため、  
無意味な殺人を繰り返して  
新撰組内部では、紫鏡を肅  
正しようとする動きも出て  
きた。

事前にこの次第をかき  
つけた紫鏡は、新撰組を脱  
退し、流浪の「浪浪」に（今  
れ）人斬りとなつて、今  
度は新撰組にその切っ先を  
向けた。  
そんなあり、地獄門。

の影響で、時代が再び混乱  
しはじめた。命懸けの充  
実感……一般の人間を斬つ  
ても得られる充実感は、知  
れている。

紫鏡にとつて時代の乱れ  
は、より大きな充実感を得  
られる絶好の機会であつた。  
より多くの「より強い者  
を斬りたい。紫鏡の心が叫  
んでいた。

そんな時、紫鏡は謎の男  
に声をかけられた。「伝説  
の人斬りよ、おきなだけ人  
を斬らせてやう……」そう  
いつて男は消えた。  
紫鏡は、その言葉にただ  
ニヤリと笑つただけであつ  
た。



# 李烈火

烈火は正義感が強く、悪を許せない性格。義にあつて、礼節を重んじる好青年だ。彼は北派少林拳をベースとした、飛影拳を使い、武器も大陸製の特殊なものを使用するらしい。早くぐんて聞いて方をするのを見てみたいね。

## ストーリー

李烈火は本名を「李成龍」といい、中国 崑山少林寺で武術を学び、大僧正の側近として衛士を勤め、大僧正より、人の世の「無常」について学んでいた。本山で修行に励んでいたある夜、東の方角に深紅の凶星が落ちるのを見た烈火は、あわてて大僧正のところに駆けつけ、この次第

を伝えた。

そして、大僧正の金玉を覗きこみ驚愕した。烈火は見たのだ、日出する国より起こつて来い、やがて大陸へ、そして全世界へと広がり、この世を暗黒へと置きなつていくのを。この世を暗黒に染めさせないため、成龍、烈火は、サムライの国へと足ををおろし、駆けつけ、この次第

年齢：20歳  
格闘スタイル：飛影拳  
(北派少林拳をベースとした流派)



素早い動きと体術を使う  
正統派デクニカルキャラ

# 直衛示源

心ざなうた鬼



友の襲撃により、10年間封印され、人の心を失い、鬼となつた直衛示源。その姿にはかつて守護役として、人々から慕われた面影は残っていない。そんな示源はなんとサムライをす巨体。おそくバワキヤラだろう。

## ストーリー

直衛示源はかつて、実直で真面目な人柄と、豪傑無双の強さで玄武の翁に継ぐ守護役といわれ、白虎の座を守っていた。しかし、友である朱雀の守護役の策略により封印されてしまふ。それから10年の時が経つたある日、激しい揺動が直衛の周囲を激し。彼は今まで自分を拘束していた封印が解かれるのを感じた。

年齢：36歳  
格闘スタイル：鬼の力で硬度が鋼鉄並になる腕で攻撃

この10年間、指一本動かさずにいた彼は静かに立ち上がった。以前の倍に増した体軀、筋肉がギリギリと引き絞られる。相貌には狂気のみが宿る。相親には怒りと怒りの中、失われた理性。彼に近づいているのは復讐者。彼には復讐者へさき者の名だけか頭にこだまっていた。彼の一步は地響きを呼んだ。

# 斬鉄

斬鉄は技を極めた忍者だ。しかし、己の流派は本心に最強か、という疑問を持っていた。その疑問は自分自身の弱さとも考えている。また、彼は「最強であるはずの自分に、弱さがある」という矛盾に苦しんでいて、その苦しみから解放され、「最強の確証を得るため」に、強い闘いに身を投じたいというありあす、忍者使いは注

## ストーリー

「この世に拙者に勝る者はおらぬ、いではならぬ。」闇に溶け込む影はつぶやいた。足元に転がっているのは、死骸。黒かにも最強の名のついていた剣士も、彼の術の前には赤子同然であつた。2本の小刀から鮮血が滴り落ちた。

「だが、これでは最強の証しにはならぬ。」この剣士程度の腕では勝負にならない。すなわち「虐殺」である。「こそ」に強者はいないも

のか。」

斬鉄、彼は歴史の裏舞台を暗躍した忍者である。動乱により多くの仲間を失い、気づいた時には、生き残ったのは彼一人であつた。斬鉄の中には生れた大きな疑問、「我が流派は最強か？」

ある日、「魔人」を見たという噂を耳にした。斬鉄は、その魔人を倒してこそ最強を確信できると考え、「魔人」を探しはじめた。

年齢：52歳  
格闘スタイル：小刀を2本持ち、素早い動きで相手を翻弄し、致命傷を与える

目しこころね



自らの流派最強を証明するため  
闘い続ける修羅





※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。



二十数年前…それは数年間にわたっておこなわれた。

全国各地の胎児を、母親の腹から数日間だけ抜き取ったユガは、その間に胎児たちにある秘術をほどこした。その後、再び母の腹の中に戻った胎児は、何こともなかったようにしてこの世に生まれる。しかし彼らはユガの手によって、完全な肉体と精神を持つ人間となることを使命として封ぜられ、生まれてきた者たちだったのだ。

彼らは幼少の頃よりたぐいまれなる才能を発揮し、神童、鬼童と呼ばれるものもいた。そして十数年後には、彼らは非常に優秀な青年へと成長を遂げ、あらゆる方面で活躍する。

その中には、名君とうたわれる大名になった者もいたし、高名な学者、剣術者、果ては天下の大泥棒になった者、また女の中には、大典を支配する女房におさまった者もいた。つまり彼らは、いずれも名高き、ひとかどの人物になっていたのである。

ある日、その彼らの目の前にユガが突然現れる。当然のことながら、彼らはユガのことなど覚えてはいない。ユガは、彼らの目の前で人形芝居を見せる。

すると、彼らは唐突に思い出す。ユガからこの世に誕生する前に与えられていた使命を…。ユガの人形芝居によって、封印が解かれたのだ。

ユガ本来の目的とは、自らが使命を与えた者たちの中からよりふさわしい男・女2体を選び出し、彼らを合させることによって、半陽・半陰の暗黒神を作り出すことにあった（どころが、成長した彼らの大半は、封印の破壊に耐えきれず、次々に発狂していつてしまった。ある者はその場で首をくくり、ある者は残虐な面ばかりが際立つ異常者へと変貌を上げた）。

男女合一によって生まれる暗黒神は、それだけでは地上界に現れることはできない。最終的には、男、女、そして無垢な胎児の三位一体の合一によって、魔界にも地上界にも君臨する暗黒神が誕生する。

そこでユガは、暗黒神の復活に必要な完全体の男女に加え、この合一に耐え得るだけの胎児をも狩り集めることになる…。



サムライスピリッツ〜侍魂〜

©SNK 1997

ウワサのサムスピ64登場！  
ストーリー&キャラクター  
を一挙公開するぞ!!

冬に発表されて以来、ず〜っと話題にのぼってきたサムスピ64。サムスピで3Dなんてどうなるの？ なんて気にかけていた人も多いだろう。

今回は、気になるストーリーをキャラクターとともに紹介するぞ！ サムスピファンは必見だ!!

「サムシフアン初巻」のS、N、Kの3Dドッグ闘ゲーム「サムライスピリッツ〜侍魂〜」が、そのストーリーとキャラクターが、ついに公開された。

残念ながら、詳しいシステムはまだ公開されていないが、このプレイベントショー時点での内容を順に紹介しようという。ストーリーは、3Dなので、地下の奥まで掘り、隣の部屋へ下りていけたり、地下に本格的なものだ。

バトル操作については、A がガード、B が弱攻撃、C が強い攻撃、D がタックルになって方向にレバー+D で、任意の方向にレバースティックでさまたきたいては、斬ったり蹴りや操作の違いはいくちかだが、両方あるらしい。避や回り

飛び道具も備えて、グロフィッ  
クもこなせてね  
なにもこたえな  
くなるどころだ  
剣はわなじみの修羅  
刺す2種類。剣貫こに  
も2色つづきの決定  
アークード登場が実に待ち  
遠しいサムスび64だが、今回  
はギンキヤ2人を合したフレ  
ィヤキヤラクター 人を紹  
介するぞ!!





## しき 色

霸王丸を連れ去るため  
闇の世界より現れし女



## 心奪われし 傀儡

心を奪われた半陰の女。  
戸。彼女は環帝ユガの命  
に。半陽の男を手にいれ  
るべく、闇の世界より現れた。  
そして、ようやく半陽の主と  
思われる剣士を見つけ出す。  
その剣士の名は、霸王丸。  
色は闇へと連れ去るために、  
霸王丸を追う。

一閃！つぎはかな？ 色の  
華やかな色っぽい♡



流儀：二刀流である以外不明  
生年月日：6月6日（生年は不明で、生誕日は記憶にある数字）  
卯の刻  
出身地：恐山 洞窟内の祠  
身長：5尺8寸  
体重：12貫目  
三体数：2尺8寸、1尺4寸、2尺9寸  
家族構成：——  
宝物：——  
好きなもの：——  
嫌いなもの：——  
趣向：——  
尊敬する人：——  
複合感情：——  
剣の道について：——

## 武器・刀剣

刀銘：陰魔輪（おんまりん、闇  
神輪（うしりん））  
作：不明 恐山にある洞窟の祠  
に所蔵された刀の封仕書  
かれていた。この封仕書  
に記された刀の名称は本郷  
日本刀分類で「二刀流の種  
刀身長：5尺8寸、6尺寸  
刀幅：2尺8寸、3尺寸  
造り：一、切刃あり  
説明：二刀流の剣。太刀どきに  
多く見られる形式で、刃部が等  
刃三角のくび形。その名の通  
り、陰と陽を表し、一振りで  
二対の異形の刀。逆刃のよう  
に常に引き合い、離れると共  
に、不可思議な高い音色を奏  
する。刀身は、古墳時代の  
刀に似たものに、最も近い。か  
当時のものとは異なり、十数枚  
及ぶ鉄を幾重にも重ねて鍛え  
上げているので、その硬度は極  
高く、岩をも斬のようになん  
と裂く。一、柄の部分にはある  
が、刀身との間の溝が非常に  
柄頭部分のまがたまを特徴で  
、線とともに直線が基調とな  
る。中に、丸みという独特の  
対美を生み出している。

## やぎゅうはんま 柳生磐馬



## 笑う豪傑

とある藩の城塞境役、柳生  
磐馬。彼の仕える若き君主が、  
人形師による興行を見ていて、  
奇行を働きはじめ、藩内を混  
乱させるようになる。この事  
態に、磐馬を慕ってやまない  
幼き姫君まで心を痛め、憔悴  
してしまふ。これを見かねた  
は、元凶である人形師を追い  
旅立つ。だが、城にいるはず  
の姫君が、あとを追ってきて

流儀：裏柳生体術 改  
生年月日：1748年（寛延2年）8  
月6日 亥の刻  
出身地：駿河国 土屋敷近くの稻  
荷神社  
身長：7尺1寸  
体重：38貫目  
家族構成：妻「笑美」、長男「工  
之丞」  
宝物：君主から頂いた扇子  
好きなもの：白玉ぜんざい  
嫌いなもの：鼠  
趣向：カラクリ細工、盆栽  
尊敬する人：君主  
複合感情：感情と表情の不一致  
剣の道について：弱者救済

## 武器・火器

火薬路（破岩丸（はがまる））  
作：路馬  
作日：1788年（天明9年）  
火薬の分類：装薬型射性器  
総身長：2尺寸  
寸法：おおよそ真  
射程：最小10丈・最大50丈ま  
で可変  
説明：千の破壊者との異名を持  
つスライカーの投射性火器スライ  
グーのあまにも見事な仕  
組みに、いたく感動した磐馬が数  
年の歳をかけて、完成させたカラ  
クリ大筒。スライグーよりも一  
まわり小さいものの、その性能は  
まさるものがある。現に、完  
成したばかりの破岩丸の試射では、  
火薬の割合をまちがえた磐馬が、  
標的の太岩ごろかきそ、背後そ  
びえる城の本丸まで粉々に吹き飛  
び、そしてついに、城でも飛  
い進路まで残っている。



尊敬する君主のため  
いざ立ち上がらん!!







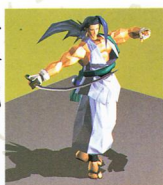
流儀：風聞流忍術  
生年月日：1768年（明和4年）2月29日 丑の刻  
出身地：肥前国 渡橋の下  
身長：8尺7寸  
体重：17貫目  
家族構成：両親不明、弟「火月」、妹「葉月」  
宝物：なし  
好きなもの：葉月の料理  
嫌いなもの：なし  
趣味：興味なし  
尊敬する人：なし  
複合感情：なし（火月の天賦の才に復して若干の嫉妬あり）  
剣の道について：密殺の手段

流儀：風聞流忍術十我流  
生年月日：1770年（明和6年）7  
月21日 申の刻  
出身地：肥前国 渡橋の下  
身長：5尺8寸  
体重：18貫目  
家族構成：両親不明、兄「蒼月」、  
妹「葉月」  
宝物：葉月  
好きなもの：牡丹（いのしし）  
嫌いなもの：毛虫  
趣向：狩り  
尊敬する人：師匠  
感情価値：兄に対する劣等感  
剣の道について：熱き闘志

流儀：シカンナカムイ流刀術士  
生年月日：1771年（明和8年）10月11日 明け方  
出身地：アイヌモンシロカムイコタン  
身長：5尺1寸  
体重：——  
三指数：27寸7分、1尺6寸、2尺7寸  
家族構成：祖父「サノウク」、祖母「モンシリ」、妹「リムルル」  
宝物：チヂウシ（アイヌ戦士だった父親の形見）  
好きなもの：森や動物  
嫌いなもの：自然を汚す悪人  
趣向：森林浴  
尊敬する人：亡き父  
複合感情：巫女としての宿命の重さ  
剣の道について：自然を守るための手段

ある日、突然首領に呼び戻された蒼月は、ある人物の抹殺を命じられる。黙つてうなずく蒼月ではあつたが、首領の尋常ならざる表情に興味を抱き、単独で調べを進める。そしてその結果、その人物が謎の人物師であることを知り…。氷のように冷たい微笑を浮かべると、蒼月は人物師抹殺に向かう。

冷靜沈着な



今回も兄貴は強いのか？  
技が早く見たい！



武器・刀劍

刀銘…青龍  
作…銘…月影  
作日…1530年(享祿3年)  
刀刻の分類…極磨刀  
日本刀の分類…忍び太刀  
刀身…2尺8寸  
造りこみ…鍛造  
説明…異様とも思えるほどの長さ  
を誇り、極端な反りを有する太刀  
常人では抜くことさえ不可能と思  
われるが、この長さで反りが、高  
い新撃力を導き出している。

は、抜け忍となったものの、  
魔城から妹を奪還した火月  
葉月とも不幸に暮らして  
いた。そんな折り、ちまたで  
評判の人形師のうわさを耳に  
し、消息不明となっている養  
父を思い出す。密命を帯び探  
索に出ている養父は、謎の人  
形師に遭遇したとの連絡を最  
後に、姿を消していたのだ。  
火月は人形師を追い、旅立つ

燃えよ爆忍



武器・刀劍

刀銘…朱雀  
作…銘…月影  
作日…1531年（享祿4年）  
刀刻の分類…彎刀  
日本刀の分類…忍び小太刀  
刀身…2尺2寸  
造りこみ…鍛造  
説明…元…蓋月の太刀とは対照的  
に、その刀身は短く、彎刀であり  
ながら、反りもほとんど目立たな  
いほどに作られている。このため  
新撃力は着月のものにははるかに  
おかないものの、短刀刀身では、地  
金の強さ、抜刀のしやすさ、その  
の欠点を充分におぎなっている。



怒りMAXも健在らしい。  
テム公開が待ち遠しいね

ナ  
コ  
ル  
ル



武器・刀劍

刀銘…チチウシ  
作…不明  
作日…不明  
刀剣の分類…彎刀  
日本刀の分類…アイヌ  
マキリ  
刀身…2尺2寸

森羅万象を  
愛する巫女

自然の大きな息吹の中、  
眠りについけたナコルだ。  
だが、まど屋の鍵は終わ  
ったわけではなかった。最凶  
の魔は倒されてはいないのだ。  
ナコルは今、旅立つ。

窓に落ちる「反対されるも、我  
ん心とくまじましき恋慕者」を、飛  
鳥が如し離れられ、以て飛鳥は飛  
渡れば、若人たへ一人、退治され  
かつも、深き女、湖畔にて遺す  
所望ね、土に向かひて遺す  
あつち。天地の空間から二体の魔  
ある。暗黒の闇はいつともなく  
染まる。春の時間さへ、村人共  
方害へ入るのぞき。そのあとを  
換ひ着るのぞき。傍らに化け  
物の如しの衆魔、長びやさせ  
まうかし。若人共は、一歩も  
踏まず。姫様の騎士(三月の夜)の  
語り。

A 3D model of a character, likely a female, standing on a pink surface against a blue background. She is wearing a white dress with red accents, including a large red bow at the waist and red shoes. She has dark hair and is holding a small object in her hands.









# THE KING OF FIGHTERS '97

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ついに発売されたKOF'97!  
新たに加わった必殺技と  
新たなシステムを解析!

SNK  
発売中/128,000円  
家庭用PC 9月25日発売予定/32,000円  
家庭用CD 10月発売予定/価格未定  
460M  
95 PS 格闘アクション

アドヴァンストとエキストラの2つのモード選択が新システムとして登場した『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』。今回は両モードのシステムを徹底解析するぞ! 必殺技の特性の解析と技コマンドもバッチリとお届け!

システム解析/ジェイケイ©SNK 1997



満たんまでためれば、自動的にパワーMAX状態となるぞ



は同時刻に、左は自力、右は他力でMAXにしたいと、その意は歴然だ。

### パワーゲージ

ゲージシステムは前作とほぼ同様、残り体力がわずかに(今回は約8分の1以下)になると、何でも超必殺技を使えるようになる。パワーゲージは、ABCを押し放しにすること、相手の攻撃を受けた時(ガードとヒット)も少しずつたまっていく。



エキストラでは、ABCを押し放しにすることでパワーをためられる。MAX状態が持続する時間、MAX状態で同じく、自力でMAXになった時よりも、攻撃を受けてMAXになった時の方が持続時間が長くなった。ゲーム中の時間で、前者は約20秒、後者は約40秒とかなり差が大きい。

パワーゲージが満たんになると、別のゲージが現れて徐々に減っていく。このゲージがゼロになるまでの間は、MAX状態が持続する時間、MAX状態で同じく、自力でMAXになった時よりも、攻撃を受けてMAXになった時の方が持続時間が長くなった。ゲーム中の時間で、前者は約20秒、後者は約40秒とかなり差が大きい。

### エキストラモード

このモードでは任意にパワーゲージをためることができ、攻撃避けをAB同時押しで出すことができる。カウンター攻撃は残念ながらないようだ。

また96から登場した、通常投げを避ける手段(コマンド投げは不可能)の投げ技は、ずいぶん少ないという欠点がある。

### システム解析

#### 攻撃避け

打撃技ならとにかく何でもよけられる。投げ技には弱いけれど





## 15

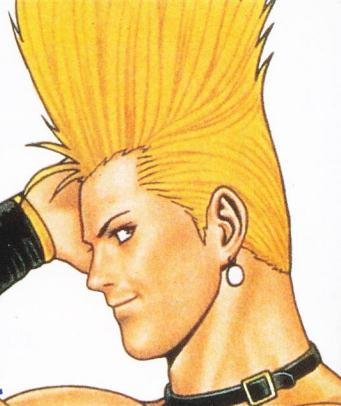












に かい どう べに まる  
**二階堂紅丸**

## 解析／モリスケ

スーパー稲妻キックに  
無敵時間がついたぞ！

## 通常技・特殊技

が前作よりも長くなり、中間距離でも頼れるようになった。その代わりなのが、遠距離立ち強キックは足元に食らい判定がついてしまったので足払いをつぶせず、ふつ飛ばし攻撃は出が遅くなり対空技として機能しなくなった。



## 必殺技

ほとんどの必殺技がバウンスを跳びこみを迎撃するための技に改良された強雷弱拳

A screenshot from the video game Street Fighter II. The scene shows a fight between Ryu (in white gi) and Zangief (a large, muscular man in a red and black outfit). They are in a fighting stance on a stage that resembles a Japanese festival ground. In the background, there is a large traditional Japanese building with a tiled roof, identified as the Japanese Pavilion. The top of the screen displays the characters' names, health bars, and a timer. The bottom of the screen shows the game's control interface with various buttons and a meter.

立ち強パンチもリーチが長くなり、牽制に使えるようになった

ら反撃は受けず、先端が当たった場合でも間合いが離れず3ヒットするので、とりあえず置いておく、といった使い方は有効。連続技にする場合は弱なら強攻撃から、強は若干出が早いので弱攻撃からでも連続技にすることができると空中雷撃拳はその名の通り空中で雷撃拳を出すのだが、キャンセルで出せないのが連



無敵時間がついたのて頼れる対  
空技へと急成長！



超必殺技

れてしまうほどのスキがある  
ので、強攻撃がヒットした時  
の連続技用として使わないと  
危険だ。紅丸コレクターは聞  
合いが狭くなったので決ま  
りにくく、威力も通常投げ  
より若干低い。投げ技はすし  
をされないことだけが唯一の  
利点か。

見栄えはいいが性能は並程度。威力も平均的だ

ので、対空技としてはもちろ  
ん、相手の連発に割りこむ時  
にも重宝する。雷鞭拳と同じ  
く弱は横に、強は斜め上に攻  
撃する。判定が強いので弱で  
も対空技になることが多い。  
エレクトリッガーは今回追  
加された投げ技だが、投げ間  
合いが紅丸コクターと同程度  
しかないため決めににくい。前  
転から狙うといいだろう。

## 技コマンド表

●投げ技

キャッチアンドシュート  
→or←+C

## フロントスープレックス

→or←+D

スピニングニードロップ

● 特殊士

ジャックナイフキック → +B

フライングドリル

●必殺技

くうちゅうらいにん

空中雷弱拳  
ジャンプ中↓↘→+AorC

スーパー稲妻キック

居合い蹴り  $\downarrow \searrow \rightarrow + \text{BorD}$

反動三段蹴り  
→ ↘ ↓ ↙ ← + BorD

紅丸コレダー  
投げ間合いで→↘↓↙←→+

●超必殺技

ふいこうけん  
雷光拳

エレクトリッガー  
投げ間合いで→↘↓↙←→↘  
↓↙←+AprC

## ワンポイント講座

# エキストラ

雷観拳のスキが小さく判定が強いので、中間距離で強いのが、強パンチを空振りし、み強パンチしつづけてキャンセルしつづけておくといふ。前作で牽制に使った遠距離立ち弱キックは、コマンド上ジャックナイフキックが暴発しやすいため、リーチの長くなった立ち強パンチで牽制するといふ。跳びこみは、相妻キックで迎撃。



とりあえず出しておき  
空掘りキ  
ヤンセルで弱雷覇拳だ

地獄のヒットからつなぐのはムズイけど、空中ヒットは簡単

こめないが、紅丸は空中で出せるフライングドリルを持ってるのでその点はカバーできる。フライングドリルは空中の相手に当たれば、さらに雷撃拳や雷光拳などに追撃でき、打点にもよるが地上の相手に当たった時に立ち弱キックや雷光拳を連続ヒットさせることができる。

アドヴァンスト









対空に使える。また、キャンセルすれば弱技からもつながるのだ

にできたり、出したあとのス  
に、弱たし強攻撃から連続技  
この技はパワーアップを来た  
は射程が短く、強は長い。弱  
また弱なら、密着状態の近距  
離強攻撃から連続技にするこ  
とも可能なのだ。

パワーウェイブは画面端ま  
で届かないのは96と同じ。弱  
は射程が短く、強は長い。弱  
は弱と対照的に移動距離が  
長くスキが大きい。どちらも  
先端を当てれば相手との距離  
が離れるため反撃は受けづら  
い打ちをかけるよ



ハヤアングル。このあと拳を地

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

しやがみ弱キックは連打が  
利くので、接近戦での牽制に  
使える。このあとしやがみ  
長くキャンセルが利くしやが  
み強キックなどへつないでい  
こう。近距離に立ち強パンチは  
連続技のつぎに使うのが最  
適。ジャブ攻撃では、ジャ  
ブ強キックが昇りて出せば  
中段になり、強パンチは裏ま  
わりを狙える。



牽制に使うことができる。スキが小さ  
くならないのは有り難い

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

## 通常技・特殊技



牽制に使うことができる。スキが小さ  
くならないのは有り難い

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

## 必殺技

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

## 必殺技が全体的に高性能に パワーチャージが強い!!



## テリー・ボガード

解析/修羅騎士 鷹



この技をヒットさせたあとには追  
い打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

## 技コマンド表

●投げ技

グラスピングアッパー →or←+C

バスタースロー →or←+D

●特殊技

バックナックル →+A

ライジングアッパー ↘+C

●必殺技

バーンナックル ↓↓←+AorC

パワーウェイブ ↓↘↘+AorC

クラックシュート ↓↙←+BarD

ライジングタックル →↓↘+AorC

パワーダーク →↓↘+BarD

パワーチャージ ↙↘↘↘+BarD

●超必殺技

パワーゲイザー ↓↙↘↘+AorC

ハイアングルゲイザー ↓↘↘↘+BarD

## ワンポイント講座



の得意な技。中段として使える

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

## エキストラ



2段目にキャンセルが利き、リ  
でもかなり長い。牽制に使おう

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

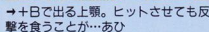
## アドヴァンス

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ

に打ちをかけるよ





## 通常技・特殊技

斬影拳のスキが  
大きくなつて弱体化?



# 必殺技

この両方ともスキが大きくなつたのでヒットさせてもガードさせても反撃を受けてしまう。今回は斬影拳を相手に当てた



幻影不知火。空中から残像を出しつつ地上に降り立つ技。技自体には攻撃判定がないのだが、その後→+任意のボタンを押して2種類の技を出す。



あとの追い打ちとして使ったり、早めに出して対空として使ったりしよう。また、'96では地上の相手に対してヒットさせるとダウンを奪えたのだ

たのが原因。  
昇龍弾。弱は対空と  
して使うと吉。極力引  
きつけてから出すよう  
にしよう。強は撃壁、背水、掌の

ていこう。また、今回の弱飛翔拳だが弱攻撃から連続技に組みこめなくなった。出るのが多少遅くなってしまっ

## 技コマンド表

- 掛け技**  
ごうけん かい  
剛謙・改 → or ← + □  
かかえ込み かけ  
抱え込み掛け → or ← + □
- 特殊技**  
うへご うえ  
上顎 → + B
- 必殺技**

ことができる。相手を跳び越して使うといいだろう。

不知火 下顎は掌打を出す  
出が早いのが特徴。どちらの  
技も先端をガードさせれば巨  
撃を受けないのだが、使う  
ら出の早い下顎がいい。

超必殺技

超裂破弾。お馴染みの技。  
弱は飛距離が短く、強は長い。  
弱は密着からしやがみ強バ、  
チなどにキャンセルをかけね  
ば連続技に組みこめる。強は  
撃壁背水掌のあとの追い打ち  
として使う。

飛翔流星拳。2回打撃を  
えてからポーズを取り、両  
で飛翔拳を放つ技。打撃の  
段目がヒットしないと飛翔  
はガードされてしまうぞ。攻  
のが嬉しい。MAX版は飛  
拳を3発出すぞ。



流星拳。連続技に組みこめるのだが、この前置きはやめろよ！

# ワンポイント講座

# エキストラ

フェイントを混ぜたり、ふつ飛ばし攻撃やしゃがみ強パンチに空振りキャンセルをかけて出しているてみよう。フェイント時に相手が跳びこんできたら昇龍弾などで落とせるし、空振りキャンセルの場合は、相手が技を空振りしたと思って動き出す場合もあり、そこにヒットする可能性が生じてくるのだ。

普段は飛翔拳を先端が当たるように出して牽制し、スキあらば前転からダイレクトにもしくははしやがみ弱キックにキャンセルして撃壁青水拳を狙っていくという。

牽制に使える飛翔拳だが、普通に撃っているだけではない。踏びこまれたり、前転で抜かれたりして逃げられたりしてしまうので、撃ち方にも工夫が必要なのだ。

アドヴァンスト

影拳  $\checkmark \rightarrow + AorC$   
 我弾拳  
 影拳 ヒット中  $\downarrow \rightarrow + AorC$   
 飛翔拳  $\downarrow \checkmark + AorC$   
 昇龍拳  $\rightarrow \downarrow + AorC$   
 空破拳  $\checkmark \downarrow \rightarrow + BorD$   
 撃壁水拳  
 投げ 合い  $\rightarrow + \checkmark \downarrow + AorC$   
 幻影不知火  
 ジャン中  $\downarrow \rightarrow + BorD$   
 幻影不知火 下腿  
 幻影不知火 着地中  $\rightarrow + AorC$   
 幻影不知火 上腿  
 幻影不知火 着地中  $\rightarrow + BorD$   
 ●超必殺技  
 超裂破拳  
 飛翔昇龍拳



魔方は低くなったか。その辺りに  
追い打ちでカバーしよう



ハリケーンアッパーでの  
ゴリ押しで今回も大丈夫!!



## ジョー・ヒガン

解析/DSP-たろりん

### 通常技・特殊技

ジャンプ強キックは下に鋭く落ちていて、早出するとかなり強い。連続技にもつなげやすくなっている。立ちまわしはリーチが長く、遠距離戦での牽制に使える。出るのは遅いが、判定の強さ、ダメージとも優れているので気にならないぞ。

しゃがみ弱キックは、これまでと同様に近距離での牽制や連体の始動技として使っている。スライディングは出るのが早いので奇襲に最適。



相手が跳ぼうとしたところに当たることも多い。使えるぞ

### 必殺技



鋭いキックで突っこむ。先端を当てるのが基本なのだが

ハリケーンアッパー。弱は前作はジョーが前に進まず、鬼の連射モードは弱体化。しかし上への判定が大きく、小ジャンプで跳び越えられくことは少ない。スキもさく、前転で抜かれても反撃を受けることは少ない。強は出るのが遅い、連続技に組みこむこともできない。

爆烈拳、進む距離が短くなり、密着から出しても4ヒットが限界。離れた間合いから出すと、かすりもせず反撃される。弱攻撃2発から出て、4ヒット目、爆烈拳フィニッシュが安定し

### 連続技



爆烈拳フィニッシュ。弱は中段で、スキが小さい代わりにダウンは奪えない。強はダウンを奪えるので、連続技の場合はこちらを使う。

タイガーキック。弱は攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまうので、相手の技に一方的に負けてしまうことが多。ただし2ヒットれば必ずダウンを奪える。強は無敵時間が長く、対空に使うととても強い。早めに出してしまつてOKだ。ただし、地上の相手に対しては、2ヒットしてもダウンを奪えず、反撃を受ける。

スラッシュキック。スキが大きく、弱でも相に代わりこむようにガードされてしまっても反撃を受けてしまう。先端を当てるようにすれば大丈夫。強の方は少し上に跳でいくので、間合いが離れているとしがんでいる相手に当たらない。

黄金のカカト。最大4ヒットする突進技。先読みが空にも使える。空中の相手にヒットした場合、画面中央から弱スラッシュキック。画面端から弱黄金のカカトなど、高き打ち込み。(ヒットしない)過ぎ

### 技コマンド表

#### ●投げ技

ひざ地盤 → + + C  
レックスルー → + + D

#### ●特殊技

ローキック → + B

スライディング \ + B

#### ●必殺技

ハリケーンアッパー → + + + + AorC

爆烈拳 AorCボタン連打

爆烈拳フィニッシュ 爆烈拳中 → + + + + AorC

タイガーキック → + + + + BarD

スラッシュキック → + + + + BarD

黄金のカカト → + + + + BarD

#### ●超必殺技

スクリュアアッパー → + + + + + + + + AorC

爆烈ハリケーン タイガーカカト → + + + + + + + + AorC

### 超必殺技

スクリュアアッパーは多段ヒットするようになった。そのため、ガードされても反撃はまず奪えず、また、ジョーよりも前作が前に出るので空振りしても反撃されにくい。弱攻撃から連続技になるのもポイント。先読みが空にもなるが、ジョーの姿勢が高いので相打ちになりやすい。

爆烈ハリケーンタイガーカカト。出るのが早い代わりにスキが大きいので連続技に使おう。無敵時間はあるが、攻撃発生と同時に消える。

黄金のカカト。最大4ヒットする突進技。先読みが空にも使える。空中の相手にヒットした場合、画面中央から弱スラッシュキック。画面端から弱黄金のカカトなど、高き打ち込み。(ヒットしない)過ぎ

## ワンポイント講座

### アドヴァンスト

ジョーの闘いの基本は、今も昔も中間距離でのハリケーンアッパー連発である。ハリケーンが相手に届く位置で撃つければ、相手は跳び越えることもままならない。前転で抜かれた場合も、前転の終わりにしゃがみ弱キックを置いておけば、コマンド投げ以外の攻撃はまず食らわない。

ここで、ハリケーンをガードさせたあとに弱スラッシュキック、弱黄金のカカト、スライディング、中ジャンプ強キックといった攻撃をませて、相手を窮乏している。近距離では前転からの投げや、しゃがみ弱キックがしやがみ弱パンチ、キャンセル弱爆烈拳がおすすめ。ヒットしていたら4発目、強爆烈拳フィニッシュで一気にダメージを与えよう。

### エキストラ



エキストラでは、弱黄金のカカトを多めに狙いたい。自力でバウゲージがためられるので、黄金のカカト、爆烈ハリケーンタイガーカカトを狙う機会が多い。そのため、ジャパ攻撃は少なめに。

小ネタ。弱爆烈拳の1発目が当たる前に弱フィニッシュを出す、すく、速い中段技として使える。ハリケーンガードされたあとに、攻撃のめりかき熱い





23

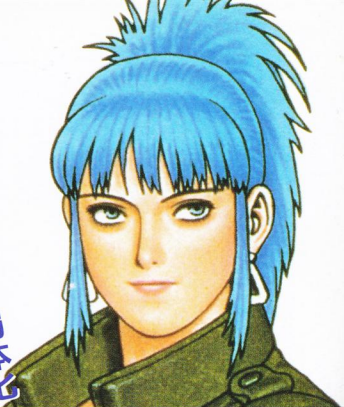












ほとんどの必殺技が弱体化  
通常技はわりとイケてるが……















# キム・カフアン

解析/DSP-たろりん

## 通常技 特殊技



中段技なりチャギ。出るのが遅いので反応されやすいけど

ジャンプ強キックは斜め下への判定が強く、跳びこみに適している。空中戦に強い空中ふっ飛ばし攻撃とうまく使い分けよう。  
しゃがみ強キックはかなりリーチが長く、地上の連係のシメに使うと効果的。  
しゃがみ弱キックは前作ほど連打が利かなくなったが、まだまだ連係の始動としては使っている。  
なりチャギは中段技で、当てたあと問合いが離れるため、反撃の恐れはない。



空砂塵は相変わらずお手軽連続技用に重宝するのだ

## 必殺技

飛燕斬は出がかりに一瞬無敵時間があるが、相打ちになりやすい。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。



上への連続技。このあとの連係が重要になる。

飛燕斬は出がかりに一瞬無敵時間があるが、相打ちになりやすい。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

強は、ヒット後+Dで追いつけ。対空に使うなら、弱を早めに出せ。

## 超必殺技

鳳凰脚は、毎度おなじみの乱舞技。今回は出るスピードが早くなり、密着から出せば弱攻撃キャンセルからでも連続技になる。

空中で出すことも相変わらず可能。+Aの特殊技をキャンセルして空中鳳凰脚を出すこともできる。この場合もバツリ連続技になる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

鳳凰天舞脚は空中から急降下する技で、連続技は組みこめない。しかし、相手を跳び越してから出すと戻ってくるので、奇襲にはなる。

## 技コマンド表

●投げ技	首めく裏返し	→or←+C
●蹴脚投げ	蹴脚投げ	→or←+D
●特殊技	トラ・ヨブチャギ	→+A
	なりチャギ	→+E
●必殺技	飛燕斬	↑ため1+BarD 強-↓+Dで追加技
	半月斬	↓+↑+BarD
	飛翔脚	ジャンプ中↓+↑+BarD
	流星落	←ため+BarD
	空砂塵	↑ため1+AorC
●超必殺技	鳳凰脚	↓+↑+↑+↑+BarD ・ジャンプ中↓+↑+↑+↑+BarD
	鳳凰天舞脚	ジャンプ中↓+↑+↑+↑+↑+BarD

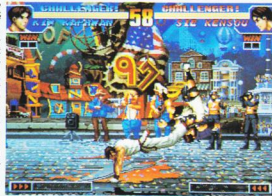
## ワンポイント講座

### アドヴァンスト



立ち回りバツで相手の技をつぶし、プレッシャーをかける

### エキストラ



投げを駆使しないといかなくなカダメ

地上戦では、遠距離離立弱バツが有効。判定が強いので、相手の牽制技を方的につぶせることが多い。

この立ち回りバツで牽制しつつ、しゃがみ強キックや流星落、中ジャンプ強キック、強飛翔脚で攻め立てよう。相手が跳びまわるのなら、空中ふっ飛ばし攻撃も混ぜるべし。

ジャンプが高いので、跳びこみから攻める時は強飛翔脚を多く使うといい。またステッパが鋭いので、遠距離立ち弱バツで牽制している最中に突然ステッパから投げを狙うといい感じだ。

接近戦では、しゃがみ弱キックやしゃがみ強キックやキャンセル空砂塵の連投を駆使しないといかなくなカダメ



威力のデカイ頼れる必殺技  
中でも鉄球大暴走が強力に

チャン・コーハン

解析/ジエイケイ



### 必殺技



鉄球大暴走は、出か遅いの  
のりチが長くダメージも  
大きい。モーションの早い  
弱を中間距離でたまに出し  
り、しやがみ強キックキャン  
セルで出してみろといぞ、  
打撃防衛判定があるの、  
弱なら牽制の通常技や突進技  
を防御しつつ反撃状態の前  
にスキがあり、タイミングが  
ずれるとつぶされてしまう。  
強はモーションが大きすぎ、  
あせった相手が食らうてくれ  
るかもしれないが、基本的に  
いる鉄球にも攻撃判定がある。  
鉄球大回転は、前作に比べ  
て攻撃判定が小さくなって

### 通常技・特殊技

特殊技のひき逃げは姿勢の  
低いスライディング。スノー  
ドが速く、移動距離が長いう  
え(開始時より離れていても  
届く)、宙を飛び飛び道具を  
くぐったり、突進技をつぶせ  
るという優れモノ。  
通常技は前作と大差なし。  
振りが早めでそこそここのリー  
チを持つ遠距離立ち頭パンチ  
は牽制に。しやがみ強キック  
はリーチの長い下段技。遠距離  
離立ち頭パンチに混ぜて使う  
とい、近接戦で、しやがみ  
弱パンチが使いやすいぞ。



鉄球スライディングは使い勝手がいい。  
ちなみに立ちガードは可能だ



ジャンプ強キック→しやがみ  
弱パンチ→キャンセル弱  
飛燕斬で4ヒットだ

### 超必殺技

鉄球大暴走は、至近距離で  
相手の技とあわせれば、大  
抵勝ち。悪くても相打ち  
前転後キックの連係に割りこ  
むよう使おう。ガードされ  
ても、硬直中は無敵で投げ技  
以外は食らわない。  
鉄球大暴走は、上昇中の頭  
突きが対空、対突進技、連続  
技に使える。が、ヒットす  
ても反撃を食らうので、トド  
メ専用、降りの腹は中段で裏  
まわりを狙え。MAX版は  
腹(中段でいい)↓地震さ  
(射撃無下限下段)になるぞ。

また(鉄球の位置によつて  
かなり左右される。)とはい  
え、対空技としての性能はま  
だまだ高い。相手が跳びこん  
できそうなるころで、とりあ  
えず出してやるといいぞ。  
ABC同時押しして強制停  
止が、レバ1左右で移動がで  
きるのは前作同様。近い間合  
いでしやがみ弱パンチや近距  
離立ち強キックをキャンセル  
すれば連続技になるのも相違  
わらず。なるのは右向き時の記  
自分の向きに間わらず右側  
から攻撃にはめくられるので、左  
向き時は前に攻撃するのが  
遅い。弱攻撃からでは連続技  
にならず、強攻撃からでも密  
着しないといくらもないので注意  
鉄球飛燕斬は、弱の昇り部  
分が相手の手にあらず右側  
でもタウを奪えなくなった。  
当然、反撃を受ける。画面端  
なら降り部も連続でヒット  
してタウを奪うことができ  
るのだが、ダメージが大き  
いわけでもない、ダウン回差さ  
れると反撃されてしまう。例  
によって対空性能も低い。  
一応、一瞬だけ全身無敵の  
時間があり、全身無敵が切れ  
ても足元は無敵なので、地面  
スレスレを攻撃する足元、



攻撃判定出現後まもなく無敵時間が続く。  
つぶされることはまずない

### 技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	→ or ← + C
錦袖の	→ or ← + D
●特殊技	
ひき逃げ	↘ + A
●必殺技	
鉄球粉砕撃	← ため → + A or C
鉄球大回転	A or C ボタン連打
鉄球飛燕斬	↓ ため ↑ + B or D
大破壊投げ	接近して → ↘ + ← + → + C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓ + → ↘ + ← + → + A or C
鉄球大回転	↓ + → ↘ + ← + → + A or C

## ワンポイント講座

### エキストラ

遠距離でひき逃げが有効。ギリギリ届く間合  
いから出せば、反撃を受けなくていい。中間距離  
は遠距離立ち頭パンチと、しやがみ強キックでの牽  
制、鉄球大回転、小中ジャンプからの空中から飛  
び攻撃(遠め)、ジャンプ強キック(近め)、  
前転からの大破壊投げでガンガン押さず。  
画面端に近づいたら、鉄球大回転でのけずり  
が有効。鉄球が当たった直後に強制停止すれば、  
こちらの方が先に動けるようになるので、続けて  
しやがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転を出す  
と相手をつまらなくできる。一瞬タイミング  
を遅らせて、鉄球大暴走を出して反撃をつぶしたり、  
ワンテンポ置いて大破壊投げを決めるのもいい感じ。  
左向き時は鉄球大回転を出す時に割りこまれ  
やすいので、鉄球大暴走をうまく使おう。



エキストラといったらスラッ  
ッ、スキあらは狙ってという  
投げ、スキあらは狙ってという  
め、めいいぞ。

相手がガードしそ  
うなポイントで、ス  
テップの投げを  
狙っていい。投げ  
は、間合いの広い  
大破壊投げが決め  
やすい。早め入力ボ  
タン押し放して  
硬直が解けると同  
時に投げてくれる  
のもポイント。投  
げ技は、必ず不可  
能で、レバ  
ガチャボタン連  
打でなかなかのダメージを  
与えられる鎖縛



チョイ・ボンゲ

## 解析/ジェイケイ

## 必殺技

連続技につなぐためには、この部分を  
引きつけて当てる必要があるぞ

スキが増加して、ヒットしても地上技にはつながりにくくなってしまった

竜巻疾風斬は強を連続技に組みこむのが基本。ただし、画面端以外では全段ヒットせ

前斜め下はスキが小さい。画面端に追いつめた時に特に有効だ

そのまゝ動かしてあげていいところ、向かっていないところ、完全に画面裏なら強で出して方向転換つなぐか、ターンせずそのまま地して、投げやしゃがみ弱バックからの連続技を狙うつといいぞ。

旋風飛猿判り、は、出が速いものが、方向転換につなぐことができるの、非常に使える技、しがみつき、膝をキャンセルして出すのが基本。

方向転換は、レバー方向に進行方向を変え、突撃する技。最大3回まで素可能。

前進して、1回当てたら逃げたり、早い、後ろ斜め下で着地して様子を見る、前斜め下を当てたため、攻めるなど、様々な動きで相手を翻弄することができてる。

前斜め下は低い位置で当て着地するから、そのあとと相手

## 技コマンド表

●投げ技	
頭栗刺し	→ or ← + C
下血突き	→ or ← + D
●特殊技	
二段斬	→ + A

### ●必殺技

超絶疾風斬

↓ため↑+AorC

翔翔空裂斬

↑ため↑+BorD (ボタン  
しななし)

翔翔脚

ジャンプ中↓→+BorD

旋風狼狼突突

←ため→+BorD

超絶電巻

方角超絶換

翔翔狼狼突突or翔翔空裂斬中  
レバー+ボタン

疾走翔翔斬

←ため→+AorC

●超必殺技

真! 超絶電巻真真空斬

→↓↘↙←→+↑+↓+←+  
AorC

真! 超絶電巻真真空斬

↓↘↙↘↙↘+BorD

## 対人戦ワンポイント攻略

アドヴァンスト

各種ジャンプを使い分けて、裏回りジャンプ強  
パンチ↓しゃがみ弱キック↓しゃがみ(立ち)弱  
パンチ↓キャンセル鳳凰脚(強竜巻疾風斬)の連  
続技を狙っていくのが基本。

しゃがみ跳バンチ・キャンセル旋風狼蹴突、方  
同反接ジャマよう。しゃがみ跳バンチのあと、前  
015 ジョー・強パンチで跳びこる前に、跳  
バンチ控けしやがみ弱キックからの連続技を  
狙うのも通ず。その他、遠距離離立弱顔ンデ  
キャンセル連打で驚愕しての固めも結構使えさる。  
跳びこみに、跳び越すとみせかけの急降下飛  
翔脚を混入するとさらに翻弄度アップ。ただし、ガ  
ラシがあるとは基本的な五分に不利なので注意  
(当たり方にもよるか)。

# エキストラ

ジャンプの種類が  
少ないので、ジャン  
プ強バンチで裏まわ  
りを狙える間合いが  
保たれてしまう。近  
頃の跳びこみは飛  
脚を中心に。

通常の運送でガー  
ドを意識してでから  
弱攻撃、通り魔襲  
方向転換（相手方  
斜め上）などを当て  
たあと、ステップか  
ら強パンチ投げも  
強い。



強パンチ投げは投げ技としては  
能く、抱っこしつゝ前衛はめめめ





# 新技のコマンド投げでアテナは生まれ変わったか？



あさみや  
**麻宮アテナ**  
解析/モリスケ

## 通常技・特殊技

前作で対空技として使えな  
しやがみ強パンチは今回も健  
在。下方に突き出ている跳  
びこみ以外なら一方的に勝つ  
ことが出来る。キャンセル  
で必殺技を出せるので、セル  
後のフォロもできる。牽制  
に使えたり、チの長い立ち回  
りパンチに離さないで、中間距  
離ではお世話になるぞ。

## 必殺技



硬直時間が長いので多用できな  
いが、あるとないでは大違い



下方に突き出していない攻撃なら勝て  
るしやがみ強パンチ

## 技コマンド表

●投げ技	
ビットスルー	→or←+C
サイキックスルー	→or←+D
サイキックシュート	ジャンプ中↑+↑+C or D
●特殊技	
連続蹴	→+B
フェニックスボム	↓+B
●必殺技	
サイコボールアタック	↓+↑+A or C
フェニックスアロー	ジャンプ中↓+↑+↑+A or C
サイコリフレクター	→↓+↑+↑+B or D
サイコソード	→↓+↑+↑+A or C

空中サイコソード	ジャンプ中→↓+↑+↑+A or C
サイキックテレポート	↓+↑+↑+B or D
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで←+↑+↑+↑+C
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	←+↑+↑+↑+↑+A or C
クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中に↓+↑+↑+↑+A or C
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中に↓+↑+↑+↑+↑+A or C
フェニックスファンアロー	ジャンプ中に↓+↑+↑+↑+↑+A or C

弱にも大きなスキができてしまったので、ガードさ  
せて攻めこむことが難し  
くなっている。攻撃発生も  
遅いのでジャンプ攻撃に  
キャンセルをかけて出し  
て連続技にはならない。  
サイコリフレクター

弱くても、普通移動と違  
い、相手は貫通して背後にま  
わりこむことができる。  
スーパーサイキックスルー  
は新しく追加されたコマンド  
投げで、相手を宙に打ち上げ  
て浮いたところに追撃を加え

は飛び道具を跳ね返す技が、  
攻撃判定もある。攻撃発生は  
遅いので連続技には組みこめ  
ず、ガードされると弱はこめ  
る。早い技のみ、強は太鼓で確  
実に反撃されてしまうが、ス  
ーパーサイキックスルー後の  
追撃としては重宝する。  
サイコソードは相変わらず  
無敵時間が一瞬しかないの  
で、対空技としてはもちろん、連  
係に割りこむ時にも使えない。  
無理して使うなら、連続技に  
組みこむ程度だろう。

空中サイコソードは、その名  
の通り空中でサイコソードを  
繰り出すのだが、性能は普通  
のサイコソードとまったく変  
わらず、有効な使い道がない。  
サイキックテレポートは高  
速で移動する技で、弱く強で  
移動距離に違いがある。移動  
中では無防備なので攻撃を食ら  
うてしまいが、普通の移動と  
違って相手を貫通して背後にま  
わりこむことができる。



超使えるコマンド投げ。3回投げれ  
ば勝ったも同然

## 超必殺技



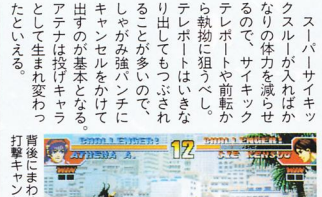
フェニックスアローのパワーア  
ップ版。性能は悪いです

## ワンポイント講座

## エキストラ



こちらのモードで  
もスーパーサイキッ  
クスルーを軸に開  
く、小ジャンプで跳  
びこめないが、そこ  
はフェニックスア  
ローでカバー、跳  
んだ後に着地できる  
利点は大きい。  
ガード、ヒットさ  
せたあとは攻撃せず  
、前転からコマンド  
投げを狙ったり、ガ  
ードで様子を見るこ  
とが多い。



背後にまわりこんで投げを狙  
う。打撃キャンセルももちろん  
として生まれ変わっ  
たとはいえる。

## アドヴァンス

スーパーサイキッ  
クスルーが入ればか  
なりの体力を減らせ  
るので、サイキック  
テレポートや前転か  
ら執拗に狙う。テ  
レポートはいきな  
り出してもつぶされ  
ることが多いので、  
しやがみ強パンチに  
キャンセルをかけて  
出すのが基本となる  
アテナは投げキャラ  
として生まれ変わっ  
たとはいえる。



超対空技がパワーアップ!  
対空技も強いぞ!



いけんすう  
**椎拳崇**

解析/ジエイケイ

## 通常技・特殊技



非常に頼れる遠距離立ち弱キック。困ったところの技を出すくらいでもOK

遠距離立ち弱キックは、リイチが長くなって牽制技としての性能が上昇。リイチが長いぶんキャンセルがかかるしやがみ強キックは相変わらず使いやすい。遠距離立ち強パンチは2段目にキャンセルがかかるようになったぞ。空手、つ飛はし攻撃の新技。出は遅いが、出ている時間は長い。出す時は早いぞ。特殊技の虎撲手は中段技。通常技をキャンセルして出すと中段ではなくなるが、キャンセルが可能になる。

## 必殺技

龍頭脚は、無敵時間の長い強なほうで完璧な対空技になる。空中の相手にも3ヒットするぞ。ただし、地上の相手には置置状態でない3段目がヒットせず、その場合ダメージを奪えずに反撃されてしまう。対空専用と割り切って使う。弱は全段ヒットしなくてもダメージを受ける。無敵時間が短いので使いにくい。超球弾は、出は遅いが撃つたあとのスキが小さい飛道具。撃つ時の姿勢が低いので、偶然対空技になることがある。前作に比べて出が速くなった(強攻撃キャンセルから連続



打撃防御がついているうえ、✓→+Cで出せるので使い勝手がいい



龍連打は、コマンド投げと同じ条件で出せるガード不能打撃技。間合いはそれほど広くない。決めたあとにCボタン

を連打するとヒット数が増えるぞ(最大12ヒット)。ダウンを奪うことはできないが、決めたあとにこちらの方が先に動けるようになるのでタイミングよく遠距離立ち弱キックを出せば連続技になる。

## 超必殺技

神龍天舞脚と凄風烈脚は、前作に比べて出が早くなったしやがみ強パンチキャンセルで連続技が、そのぶん無敵時間が短くなったように、相手の技に合わせてもつづけることが多い。連続技専用の技として使っている。MAX版は無敵時間が長く、ウインター技と非常に優秀な技として使っている。連続技に組みこめる。空舞飛脚は龍連打と同じ性質の技。間合いは龍連打に比べて少し広い。



実は画面が暗転してからで前転で回避。そのあとに反撃はされるぞ。

## 技コマンド表

●投げ技	
発動	→or+O
巴投げ	→or+D
●特殊技	
虎撲手	→+A
後旋蹴	→+B
●必殺技	
超球弾	↓↙↘+AorC
龍頭脚	↓↙↘+BorD
龍連打・地龍	↙↘↙↘+A
龍連打・天龍	↙↘↙↘+C
龍爪撃	↓↙↘+AorC
ジャンプ中	↓↙↘+AorC
龍連打	投げ間合いで→↙↘+AorC (Cボタン連打)
●超必殺技	
神龍凄風烈脚	↙↘↙↘↙↘+B
神龍天舞脚	↙↘↙↘↙↘+D
仙氣発動	↙↘↙↘↙↘+AorC

## ワンポイント講座

### アエワンズ

遠距離立ち弱キックで牽制しつつ、しやがみ強キック・キャンセル弱超球弾を出していくのが基本。弱超球弾後はすぐにダッシュで、中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃、遠距離立ち強キック、しやがみ強キックなどで攻めていく。ただし、キヤによるキャンセル弱超球弾のスキに小(中)ジャンプ攻撃で反撃されてしまう。そういう相手には超球弾も混ぜて使うこと。超球弾は、フレイテンを混ぜつつ単発で撃つ。しやがみ強キックや、つ飛はし攻撃を連打り、キャンセルし撃つのもいい。相手の跳びこみは、強くなった対空技(強龍頭脚と龍連打・天龍)での迎撃を狙っていく。龍連打・地龍での奇襲も有効。キャンセル(空振り含む)から出してもいいぞ。

### エキストラ

基本はアドヴァンストと同じだが、ダンスがなかったので積極的に攻めるのは難しい。単発の技連係をメインに闘っていく。跳びこみを対空技で返していく。他キャラ同様、ステッパからの投げも使えるぞ。体力が減ったら、MAX版の神龍天舞脚(凄風烈脚)でカウンターを溜めるのもいい。MAX版神龍天舞脚は対空カウンターに使える。一発逆転に近い最速技で回避。そのあとに反撃はされるぞ。





望月酔&鯉魚反跳が弱体化  
寝ているだけでは勝てないぞ

## 鎮元斎

解析/ジョイケイ

### 通常技・特殊技

空中に飛はし攻撃は接近手段として重宝する。攻撃が出ている時間が短くなったので、出すタイミングには注意。

2段技のジャンプ強パンチは小(中)ジャンプの昇りでは出せは段技になる。連続技を狙う時に役に立つ。遠距離立ち強パンチは、リーチが長くキャンセルもかかる。ダッシュから出したりして牽制に使ってこい。少し近い間合いで、遠距離立ち強パンチが有効な技だ。しゃがみ強パンチは対空技。

### 必殺技

無敵時間がなくなったので、早出ししない限り一方的につぶされてしまう。



激しく弱体化したが、まだまだ使いものになる。前作が強すぎた?

に鯉魚反跳を出してしまおう。龍蛇反跳は前作と大差なし。突進スピードが速いので奇襲にはなるが、スキは大きい。

それでも、突進技を先読みして望月酔でかわし、硬直中に鯉魚反跳を決めることは可能判定の強くない跳びこみに対しては、早出で対空技になるぞ。読みが外れると、早めに鯉魚反跳を出してしまおう。龍蛇反跳は前作と大差なし。突進スピードが速いので奇襲にはなるが、スキは大きい。



無敵時間が長く、カウンタ技として優秀。スキは大きいけど、



弱空攻撃をガードされたあとは、前後に強弱判定が有効だ。

強くなったのは柳燐達の弱、打撃防御術的なものが、防衛状態になるまで無敵になったのだ。跳びみや突進技を引きつけてから出せば、ほぼ確実に返すことができる。ただし、跳びみは引きつけ

られていること、蝶螺鯉魚のスキが大きいことから、使い勝手は悪い。一応、弱パンチなどをキャンセルして酔拳参翁を出し、すぐに蝶螺鯉魚を出せば連続技になるぞ。

### 超必殺技

轟轟炎炮は前作が対空や連続技(しゃがみ強パンチキャンセルなど)に使え。また、発目の炎を出すまで無敵なので、相打ちOKの対空&カウンタ技としても使えるぞ。前作で有効だった画面端での連発モードは、スキが大きくなったので不可能。逆に攻撃を食らってしまうのだ。

新技の轟炎招来は、出は遅いが無敵時間が攻撃判定出現後まで続くので、地上戦(接近時)での割りこみや、突進技を返すのに使える。

前作したあとなごの密着に近い間合いで、気絶値の高いしゃがみ弱キック・近距離立ち弱キック・キャンセル強弱判定技、投げ技は使えない。可能でダメージも大きい強パンチで、裏レバガチャボタン連打を狙ってこい。

### 技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	→or↑+C
逆脚投げ	→or↑+D
●特殊技	
散歩船乗	→+A
●必殺技	
龍撃	↓↑+AorC
柳燐達来	→↓\+AorC
回転的空拳参	←↑↓+BorD
・酔拳巻箱中	→+BorD
・望月酔中	→+BorD
酔拳参翁	↓↑+AorC
蝶螺鯉魚	酔拳巻箱中→+AorC
望月酔	↓↑+BorD
龍蛇反跳	望月酔中↑+B
鯉魚反跳	望月酔中↑+D
●超必殺技	
轟轟炎炮	↓↑↓+↑+AorC
轟炎招来	↓↑↓+↓↑+AorC

## ワンポイント講座

### アビリティ

遠距離立ち強パンチで牽制しつつ、キャンセル空振りキャンセル。弱龍撃や弱回転的空拳参を連発していくのが基本。相手が跳びこんで来たら、できる限り弱龍燐達来やしゃがみ強パンチで落としたいところ。

### エーストラ

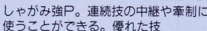


自分から攻め込むのは難しいので、攻撃技と牽制技待ち気味に闘うことになる。対空技も警戒し出せるよう警戒しておくこと。空振りキャンセルに使う技はしゃがみ強パンチでもいい。キャンセル受けつけ時間が長いうえ、モーションが変わっているで結構引くかってくるぞ。



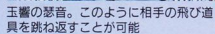


利くのて搭訖で、牽制に役立つ。しゃがみ強パンチは出が早々キャンセルが利くので連続技の中盤にはもちろん牽制も使える。速に離立ち強キックは、実速するうえ攻撃持続時間が長い。さらにガードされても相手との距離が離れるので反撃は受けにくい。ジャンプ攻撃では、弱キックが昇りで出せば中段として使うことができる。

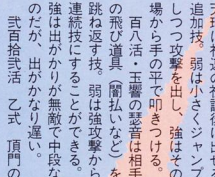


# 必殺技

百活・天神の理 弱は本体  
か地上に残り、強は跳び上が  
った先に残り、強は出がかり  
に無敵時間があるので対空と  
して使うことができます。引き  
つけて出すようにしよう。  
相手の連係に割りこむこと  
ができるのでこちらの方で活  
躍する技だろう。



ことによつて攻撃が発生する  
弱（残像）、強（本体）と



後方にさがるので、足元引きの攻撃を喰ひ振りにさせず、とどめてくる



から連続技にすることも可能だ。分身が出ている間は本物も動くことができる。一緒に攻撃しよう。

超必殺技

一針は緩やかな放物線を描  
つつ、突進していく技。パ  
チ、キックの違いは移動距  
弱、強の違いは神速の祝詞  
同様だ。

## 技コマンド表

● 招/干/結

今日  $\rightarrow$  or  $\leftarrow$  + C

回天  $\rightarrow \text{or} \leftarrow + \square$

### ●必殺技

百活・天神の理

に 500 に かつ しんそく のりと  
魂百拾遺 神速の如神

→ ↘ ↓ ↙ ← + Aor Bor Cor D

式百拾式活・神速の祝詞・天

神速の祝詞中↓↙←+再ボタ

ノ大方

白八活・玉響の戀音

に 34(38) にかつ おつしき ちんもん いっしん  
 我石拾我洋 マサ 酒助の 合

↓ ↘ → AorBorCorD

## ●超必殺技

[illegible]

# ワンポイント講座

エキストラ

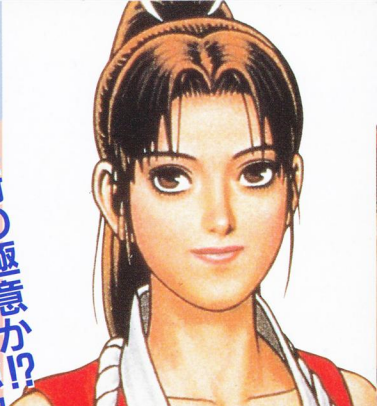
弱神足の統を就てて牽制しつつ、各種ジャンプや神足の統を就てて近づいて接近攻撃をする」といふ。神足牽制は、通常技なら適当に振ってつぶしてくりぬくような相手に、技のスキに叩きこんでいく。相手の技の利の反を考へて早急に攻撃を発生させるなど出方を考える。避けに対しては、あきらめ意味を持たないが、前転で回避してくれる相手に対しては早めに攻撃を発生させていく。



神速の祝詞は頼りになる技。弱、強を使い分けて相手を翻弄しよう



不知火忍術の極意か!?  
新技はどれもかなり強力だ!



# 不知火 舞

解析/修羅騎士 鷹

## 通常技・特殊技

遠距離立ち弱パンチは、リチがそこそ、長いので、先頭を当てるようにして牽制に使う。遠距離立ち弱キックは、立ち弱パンチよりリチが長いのだが、小さめのキャラにしゃがまれてしまうと当たらないので、使用に注意が必要。ジャンプ攻撃では強キックとふっ飛ばし攻撃が、キャンセルも利きやすい。



判定が下段になっているが、ヒットさせても反撃を受けることが...

## 必殺技

花蝶扇は扇子を相手に向かって投げる飛び道具。遠距離からの牽制に使う。弱、距離の違いは移動速度と出したあとのスキ。また、どちらも出が速いので乱発すると簡単に跳びこまれてしまうので注意。龍炎舞はしつぽに炎をまわらせて回転しつぽに炎をまわらせて攻撃する技。強はしつぽの前に出る手にも攻撃判定があるの、弱は攻撃判定がしつぽだけなので、ガードされても反撃を受けない。弱は先端を当てるようにして牽制に使い、強は連続技に組みこむ際に使う。



飛翔龍炎陣。弱は無敵時間につき対空に使うことができる

飛翔龍炎陣。弱は出がかりに無敵時間がついていたので、引きつけてから出せば対空として使うことができるようになった。また、弱、強ともに、地上にいる強手にヒットさせてもダウンを奪えない。

必殺忍蜂。弱は弱攻撃から、強は強攻撃からキャンセルをかけて出せば連続技に組みこむことができる。しかし、ガードされてしまうと絶大なスキが生じるので注意が必要。ムササビの舞。弱は急降し、強は横伸びといった感じで空中から相手に向かって突進していく技。空中版はバックジャンプなどから出して奇襲に使う。地上版はわざと突進するのをやめて、相手の間合いを離すために使うといい。

また、相手が2P側にいる場合はためたあとで出してきよう。すると、相手の方へ跳んでいく。弱、強とも足元を狙うようにしなければガードされた際に反撃を受けるので注意。画面端でヒットさせた場合は、強飛翔龍炎陣、白鶴の舞、超必殺忍蜂などで追い打ちをかけ、振りまわながら前へ移動。白鶴の舞は両手に扇子を持ち、振りまわしながら前へ移動させていく技。強ははしつぽの舞は空中から回転しつぽ急降下してくる技。強は通常技からキャンセルで出せば裏まわりを狙える。水鳥の舞は花蝶扇を連続して3発出す技。強攻撃から連続技にすることができ。



白鶴の舞。扇子を上げてジャンプ振りまわす。結構速い技だ。

## 超必殺技

超必殺忍蜂。前作では対空としても使えたのだが、今回はMAX版でも相打ちになることが多いので、連続技専用と考える方がよい。密着状態からなら弱攻撃からでも連続技に組みこむことができる。



裏まわりに使えるんじゃー！ A+Bには弱いけどな

## 技コマンド表

●投げ技	
不知火刺し	→or←+C
風車斬り	→or←+D
夢桜	
ジャンプ中↑以外+CorD	
●特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↘+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	↘↙↘↙+BorD
ムササビの舞	
・ためた後↑+AorC	
・ジャンプ中↓↘↙+AorC (ボタン押しっぱなし)	
白鶴の舞	→↓↘+AorC
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↘↙↘↙+BorD
風車の舞	↓↙↘↙+AorC
水鳥の舞	↓↘↙↘↙+AorC

## ワンポイント講座

## アドヴァンスト

遠距離立ち弱パンチと弱キックを使っているのが基本。これにジャンプ防止なる遠距離立ち強パンチや白鶴の舞をまぜてみるのもいい。相手に近づく場合は、小手中ジャンプや、花蝶扇を先打つセリタクシユなどで突っ込む。遠距離では、フェイユをまぜつつ花蝶扇を放つと、対空に使えるぞ。



## エキストラ

基本的なアドヴァンストと同じだが、牽制にステップからの投げを組みこんでみるのもいいかも。中ジャンプの代わりにはムササビの舞を使ってみよう。こちらが赤ゲージになった時は、間合いを離して水鳥の舞を出してみよう。この技を連続して出すだけでもいいキャラもいるぞ。



足を高く上げて出している、うき舞に使える技だ。



ふっ飛ばし攻撃も動作までのよさに地上戦の要となる技。ここからのキャンセル必殺技は、もはやキングの戦法の基本といえる。

ジャンプ攻撃では強ヒットが強い。昇りで出すことで中段攻撃として使うことができる。もちろん、普通に跳びこむ際にも使えるのだ。



無敵時間の長いトルネードキック。頻ってもOK

しゃがみ強パンチは、前作までと同じく対空技として重宝する。相手の小ジャンプなどに反応して出せるのが強み。



足元は無敵。この技から攻めを組み立てていく

## 通常技・特殊技

イリュージョンドダンスがまたまた弱くなってしまう



## キング

解析/DSP・たろりん

## 必殺技

ペノムストライクはキングを代表する必殺技。弱は飛距離が短スキが小さい。しかし、近距離でガードされると相手の方が若干先に動けるので、ムリな攻めは禁物。強は飛距離が長いかわりにスキが大きいので、遠距離の牽制に使う程度だろう。

ダブルストライクはペノムストライクを2連続で出す技で、2発目の射程が長い。しかし、スキが絶望的に大きい。うすえに、画面中央で地上の相手にヒットすると2発連続でつながらない。空中の相手に、発目がヒットすると、2発目が空中に昇りながらヒットする、という

ガードされると間合いが離れてしまうので、次の技に連係させにくい。さらに強は反撃すら受けてしまう。弱をガードさせて、相手の反撃技をトルネードキックでつぶす、といった用法がメインとなるだろう。



ガードされたあとの間合いは遠め。連係には注意が必要

## 超必殺技

イリュージョンドダンスは、他のキャラの乱舞技が連続技に組みあめようになっている中、逆に攻撃発生が遅くなっている。悲しい。

後転中は必ずと無敵なので、相手の反撃を誘っておいで出すなど、引っかけに使おう。

また、相手の連係に割りこむのもよい。判定は強いので打ち負けない。サイレントフラッシュは連続技にしたいが、間合いが少なくて遠いとき空振りするのイメージ。



当たると嬉しいけど、空振りのしやすいのが難点

## 技コマンド表

●投げ技	
ホールドラッシュ	→or←+C
フックバスター	→or←+D
●特殊技	
スライディングキック	↘+D
●必殺技	
ペノムストライク	↓↘↘+BarD
ダブルストライク	↓↘↘↘↘+BarD
トラップショット	→↓↘+BarD
トルネードキック	→↘↘↘↘+BarD
サプライズローズ	→↓↘+AorC
ミラーージュキック	↘↘↘↘↘+BarD
●超必殺技	
イリュージョンドダンス	↓↘↘↘↘↘+BarD
サイレントフラッシュ	↓↘↘↘↘+BarD

## ワンポイント講座

## アドヴァンスト

遠距離立ちの強キックや弱ペノムストライクで牽制しつつ、中ジャンプ強キックや弱サプライズローズで接するが基本。

中ジャンプ強キックで接したら、しゃがみ弱キックと昇りジャンプ強キックで2択を迫る。しゃがみ弱キックからはしゃがみ弱パンチやキャンセルダブルストライクが狙われる。ふっ飛ばしは強に連係し、キャンセルサプライズローズについては攻めを続けるという。

遠距離立ちのペノムストライクは、フェイントを混ぜるのが基本。フェイントに引っかかると相手が跳びこんできたら、しゃがみ強パンチが弱トルネードキックで迎撃。

## エキストラ

前転と中ジャンプがよい。ペノムストライクによる牽制とサプライズローズでの強襲が重要になる。

サプライズローズのあとは、ふっ飛ばし攻撃やキャンセル必殺技で堅く固めるか、スライディングキックによる奇襲のどちらかが有効。無理に攻めず、攻撃避けを使ってねばることも必要。



中段の昇りジャンプ強キックを横切りに狙おう







技になる。早めに出すとい



前転や攻撃避けをつかんでしまふ、とてもおいしい技

ジャンプ強キックはとて



低いジャンプから強キック。反応されることはまずない

## 通常技・特殊技

スピノールは、跳び上

## 必殺技

ストレート・スライサーは、



間合いは広め。コマンドにちよつと難があるけど

# スルー・マリー

解析/DSP-たろりん

## 技コマンド表

●投げ技	
ビクトル投げ	→or←+O
ヘッドスロー	→or←+D
●特殊技	
ハンマーアーチ	→+A
クライミングアロー	↘+B
●必殺技	
スピノール	↓↘↘+BorD
M・スパイダー	↓↘↘+AorC
ストレート・スライサー	←ため←+BorD

クラブ・クラッチ	
ストリート・スライサーヒット中	↓↘↘+BorD
バーチカル・アロー	→↓↘+BorD
M・スナッチャー	→↓↘+AorD
M・リバーフェイスロック	↓↘+B
M・ヘッドバスター	↓↘+D
バックドロップ・リアル	投げ間合いで→↘↓↘↘+AorC
●超必殺技	
M・タイフーン	→↘↘↓↘↘+AorD
M・スプラッシュローズ	↓↘↘↓↘↘+AorC
M・ダイナマイトスウィング	↓↘↘↓↘↘+BorD

## 超必殺技

対空に使用しないと、連続技専

用の技といえそう



対空に使用しないと、連続技専用の技といえそう

## ワンポイント講座

# エーストラ

小ジャンプ攻撃で

まわりつつ戦法が

できる。ど、ど

うしても連続立ち弱

キックを制しない



その技のキャンセル必殺技で攻め立てるのが基本

# アドヴァンスト

小ジャンプ強キックを繰り返して相手にまどわ

す。強い。相手に近すぎたら後ろ小ジ

ャンプも混ぜよう。

接近戦での基本連係に、しゃがみ弱パンチ・キ

ャンセルハンマーアーチキャンセル弱スピノールがある。ハンマーアーチは通常技をキャン

セルして出した時のみキャンセルがかかるのだ、この連係において、最後の弱スピノールを

←↘↘+Aに変えると、ハンマーアーチが決まっ

ていればバックドロップ・リアルが入り、ガ

イドされていたらM・スパイダーが出る小ジ

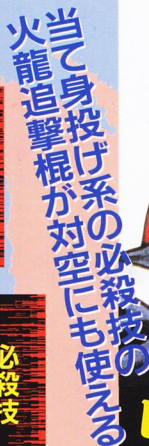
やらしい連係になる。この3つの必殺技の使い

分けが有効だ。



その技のキャンセル必殺技で攻め立てるのが基本



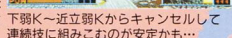


解析／蒼炎闘士ゆいち

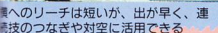


# 必殺技

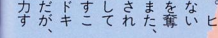
集点連破棍は間合いを離す時に使うくらい。スキもやられ判定も大きいので利用価値はない。



強襲飛翔機。弱で相手にナードさせれば、一瞬先に動くことができる。また、弱強とにもヒットさせた場合は、こちらも相手より先に動くことができる（弱は着地後しやがみ強パンチを決めることも可能）。無敵時間はないが、気絶値がかなり高いのでスキあらば狙っている。



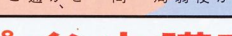
跳び込み強キックはリーチが長く、裏まわりも狙えるぞ。大回転蹴りは出が早く、判定も強い移動技。攻めこむ際



水龍追撃も当て身投げ（空）の技。地上の通常技、一部特殊技（京の轟斧など）を取ることもできる。威力が高く、空振りもしくはガードされてもスキがないので、積極的に使っていこう。



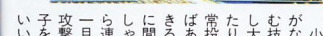
める。また判定も強いので、大回転蹴りなどからいきなり大旋風といった連係もたまに使うと有効的だ。



超必殺技

# 超必殺技

# ワンポイント講座



がジャンプや前転  
ないため、攻め込  
技が少ない。しか  
大回転蹴りを使っ  
、ステップを通  
技を狙ってけれ  
る程度カバリーで  
。大回転蹴り後  
高合いが近い時  
がみ強パンチか  
連続技を狙った  
、水龍追撃棍や  
避けを出して様  
見たりするのが  
ぞ。

# エキストラ

攻めの姿勢は、大  
 回転蹴りか最速で相  
 手が逃げ腰になりは  
 じめにため前蹴り、密着  
 状態まで近づき、連  
 続技を狙おう。  
 押さえはじめると  
 ついでに、相手の  
 前にはしゃがみ弱  
 キック連射orしゃが  
 み強パンチor三節棍  
 中段打ち、跳びみ  
 攻撃は火龍追っ棍  
 or盛田殺棍でつか  
 っ対処しよう。

手攻撃連撃はナイフな流れりのお  
 手攻撃連撃はナイフな流れりのお



## 技コマンド表

## ●投げ技

●特殊技

大回轉路

●必殺技

三節棍中段打ち  
←↙↓↘→+AorC

火炎三節棍中段打ち  
三節棍中段打ちヒット中↓↘  
→+AorC

旋風棍

集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
火龍追撃棍	↓↙←+B
水龍追撃棍	↓↙←+D
旋田殺棍	→↓↘+AorC

●超必殺

超火炎旋風棍  
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + AorC

大旋風  
↓ ↘ → ↓ ↘ → + AorC



がみ弱パンチは半の技をしやぶせるので、近・中間距離では重要するぞ。

遠距離離立ち弱・強キックは、リーチがあり早いので、近・中間距離での牽制、反撃技として使っている。

飛びこみ強パンチは攻撃判定が強く、小ジャンプで出せば中段技になる。

ステップサイドキックは中段技ではないがスキはあまりなく、前に踏みこんで牽制に使おう。



しゃがみ強パンチは連続技のつなぎや対空技にもなるリブ

## 通常技 特殊技

必殺技は強い  
通常技で勝負か!?



七枷 社  
解析/蒼炎闘士ゆーち



無敵時間がありスキもない。しかも中段技、うーんイ男心。

打撃防御を利用して対空技に活用しよう。地上戦ではあまりに活

ミサイルマイトバッシュは、両腕をフンブン振りまわして暴れながら攻撃するイカス技。多段技なので弱強ともに4ヒットするぞ。

しかし、スキの大きさが目立ち、間合いを問わずガードされた時に反撃されるのは確実。威力は高いので、相手のスキにしゃがみ強パンチや近距離立ち強キックからキャンセルして連続技として確実に決めていくのが明か。



## 必殺技



難と硬直時間が違う。弱は短く、強は長い。移動から攻撃が発生するまでが早くなる。弱強ともに連続技に組みこむことが可能。また、ガードさせれば相手と間合いが離れるのでスキがないぞ。牽制や近づく手段として、通常技やぶつ飛ばし攻撃からキャンセルで出し、先端を走らせるようにして狙おう。

ミリオンのバッシュストリーム、出たしとぶ散れ時間はなく、単発で出すとぶ散れ時間はなく、しかし威力は半端ではないので、強の通常技、もしくは弱パンチ×3から連続技狙いで使おう。

フッパリアルインパクト。ボタンを押したら放しにすることでガード不能になり、それに比例して威力も高くなる。しかしスキが大きく、ガード不能状態になるまでに時間がかかるので決める機会はまずない。

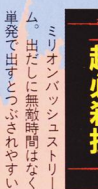
こちらは中段技になる小ジャンプ強パンチや前蹴りを使えないので、スレッジハンマーで早に近づこう。

また、スレッジハンマーの他にステップから通常技や、空振りキャンセルジェットカウンターを混ぜて出せばより効果的。スレッジハンマー後の攻撃は有効。

小ジャンプがなくて困る小一匹、他の技を上手に使う。

ミリオンのバッシュストリーム、出たしとぶ散れ時間はなく、単発で出すとぶ散れ時間はなく、しかし威力は半端ではないので、強の通常技、もしくは弱パンチ×3から連続技狙いで使おう。

フッパリアルインパクト。ボタンを押したら放しにすることでガード不能になり、それに比例して威力も高くなる。しかしスキが大きく、ガード不能状態になるまでに時間がかかるので決める機会はまずない。



## 超必殺技

# ワンポイント講座

## エーストラ



近・中間距離ではしゃがみ弱パンチやスキを主体に細かく攻めよう。少し間合いが離れたらしゃがみ強キックやキャンセルスレッジハンマーをためる。遠距離離立ち弱キックor強キックで様子を見よう。前蹴りしてきた相手には、近距離強攻撃から連続技をフルゼンしてやりやう。

## アドヴァンスト

技コマンド表	
●投げ技	
レバーブロー	→or←+C
ハチエツスルー	→or←+D
●特殊技	
ステップサイドキック	→+B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	→↓↘↙+AorC
アッパーデュエル	→↓↘+AorC
スレッジハンマー	↓↘↙+AorC
ジェットカウンター	↘↙↘↙+AorC
●超必殺技	
ミリオンのバッシュストリーム	↓↘↙↘↙+AorC [ボタンため押し]
フッパリアルインパクト	↓↘↙↘↙+AorC [ボタンため押し]





# シェルミー



## 通常技・特殊技



使い慣れると意外に頼りそう  
な一品。うれしそうに蹴っ  
てるね。ん〜キマってる♡

超必殺技



## 技コマンド表

シェルミーフラッシュ・オリジナル

フロントフラッシュ  
→ or ← + D

### ●特殊技

シェルミースタンド → +B

●必殺技

シェルミースパイラル  
投げ間合いで←✓↓↘→+

シェルミーホイップ

シェルミーシュート  
←↙↓↘→+BorD

アクセルスピンキック

● 招必發

シェルミーフラッシュ  
投げ間合いで→↘↓↙←→↘

シェルミーカーニバル  
投げ間合いで←✓↓↘→←✓  
↓↘→+AprQ

# ワンポイント講座



# エキストラ

前転などが使  
いので、単発or  
リキャンセルの  
ルミィシュート  
することになる。  
アップは移動距離  
いが意外と速い  
ィエルミィシュ  
と併用してステ  
から通常投げor  
ンド投げを狙い  
こう。近・中距離  
はしやがみ弱キ  
などに攻撃避け  
ぜていこう。



「ジャンプ強パンチでプレッシャーをかければ空振り小ジャンプから着地コマンド投げが決まりやすくなるぞ。また、近・中間距離でふっ飛ばし攻撃やしやがみ強パンチ空振りキヤンセルシエルミシュート or アクセルスピニングをまぜて攻めると効果的だ。遠距離では相手の出方を見るのが大事。」

小ジャンプかこの技で跳びこむ  
か高ジャンで下段にも飛べます



# 中段と下段の必殺技で 相手を翻弄してやろう



クリス

解析/ジェイケイ

## 通常技 特殊技



弱攻撃をキャンセルしても連続技になる。キャンセル必殺技につながる

## 必殺技

スライドタッチは逆手で掌打を繰り出す技。弱は、弱攻撃をキャンセルしても連続技になるほど出が早いうえ、判定も強いので、相手の技をつぶすのに使える。ガードされても手痛い反撃は受けにくい。強は連続技用、強攻撃からしかつながらないが、踏みこむので屈やうき、威力も大きい。スキも大きいけど、ハンティングエアは、垂直に跳び上がったスライドタッチに跳り上げと連続で攻撃する技。

用。足先を当てる感じは出している。ジャンプ防止にもなるぞ。遠距離立ち強キックは、出が速いものリッチは長い。弱キックが屈かない間合いではこちらを使おう。スピニングアレイは、通常技をキャンセルして出すことができ、さらにキャンセルして必殺技を出せる。連続技や連係の中継技として重宝する。接近時はしゃがみ弱キックが有効。しゃがみ強キックは、早めに上げれば対空技になるぞ。



強スライドは連続技。バックで空振るキャンセルが出す手も



はじめ一瞬無敵で、そのあとしばらく低い姿勢が続く。突進技をかわしつつ攻撃すると、という使い方が可能だ。(要引きつけ。低い位置に攻撃判定がある乱暴などは不可。強の方がぶされにくいから、前に移動するので、相手に近いうと攻撃技とすう違ってしまうことがある。さらに、低い姿勢の突進技(竜の翠月、陰姿)には当たらない。

シューティングダンサー・スラストは、残像を残しつつ滑り込んで攻撃する技。弱は立ちガード不能がダウンを奪えない下段蹴りや、強だとダウンを奪える。蹴りと出す。どちらでもガードされたと反撃を覚悟する必要がある。シューティングダンサー・スラストは、突進後斜めに上に乗って急降下キックをまきまう技。しゃがみガード不能だ。攻撃後、弱だと前に跳ねて、強だと後ろに跳ねる。強のみ、跳ね返り中にライダースタンプを出すことが可能。

2種類のシューティングダンサーは、相対の動きが異なる。しゃがみ強キックは攻撃やしゃがみ強キック(「キ」をキャンセルしスピニングアレイ)をキャンセルして出すという。スラストは弱、ステップは強がいざ(エキストラ攻略も



連続技には通常版ならツイスター、MAX版はチェーンを使う

## 超必殺技

ツイスタードライブは斜めに上に乗しからの連続回転キック。ノーマル版は基本的に連続技用。MAX版は無敵時間が長いので、対空&カウター技として信頼できる。チェーンスライドタッチは、前にスライドしながら連続で掌を打ちつける技。リッチの弱のみ至近距離での割りこみ技に使えるが、相打ちになることがある。ガードされた時のスキはギリギリ反撃がする程度。MAX版は連続技に組みこみやすいのが特徴。

## 技コマンド表

●投げ技	ステップターン → or ++C
●特殊技	エアリアルロップ → or ++D
●必殺技	スピニングアレイ ++A
スライドタッチ	↓ ↓ ↓ ++A or C
ハンティングエア	→ ↓ ↓ ++B or D
シューティングダンサー・スラスト	→ ↓ ↓ ++A or C
シューティングダンサー・ステップ	→ ↓ ↓ ++B or D
ライダースタンプ	ジャンプ中 ↓ ↓ ++B or D
●超必殺技	
ツイスタードライブ	↓ ↓ ↓ ++A or C
チェーンスライドタッチ	↓ ↓ ↓ ++A or C

## ワンポイント講座

## スライドタッチ

遠距離立ち弱キックと強キックで牽制しつつ、中ジャンプ強キックやダッシュ前転を使って接近戦に持ちこむ。

密着に近い状態なら、しゃがみ弱キック・近距離スライドタッチをつなぎ、ヒットしたらキャンセルスピニングアレイ・キャンセル強スライドタッチ(or超必殺技)につなぐ。(連続技)

微妙に速い時は、しゃがみ強キック・キャンセルスピニングアレイ・キャンセル強スライドタッチ(連続技) or シューティングダンサー・連係を狙うが、しゃがみ弱キックで牽制しつつ、弱攻撃後は、弱スライドタッチを出して相手の割り込み技をつぶしたり、小ジャンプで跳び込む他、ジャンプ防止になる遠距離立ち弱キック、前後跳、相手の様子を見る、という選択がある。

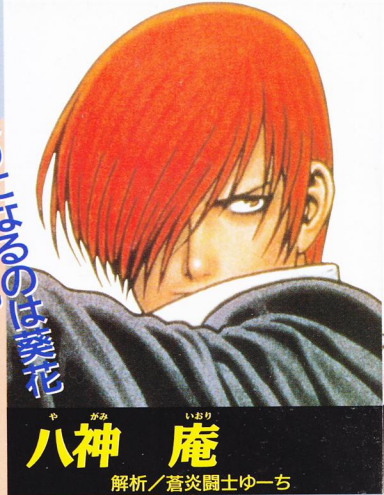
## エキストラ

エキストラは地上の牽制技がメイン。いざなりスピニングアレイ・キャンセル必殺技も有効だ。画面中央でキャンセルシューティングダンサー・ステップを使う場合、しゃがみ強キック(しゃがみ強キック・キャンセルスピニングアレイ)の先端を当てて跳び起しと相手をジャンプの滞空時間が短いので、たまには跳び込んでみるのもいい。





やはり頼りになるのは美花  
 夢月は激しく弱体化



# 八神 庵

解析/蒼炎闘士ゆーち

## 通常技・特殊技

しゃがみ弱キックは牽制に  
 は最適なが、キャンセルが利  
 かなくってしまつたのが残  
 念。葵花を出したい場合はし  
 やがみ弱キックから一旦キヤ  
 ンセルの利くしやがみ弱キ  
 ャンセルについて出していこ  
 う。  
 外式・夢弾は近距離立ち弱  
 or強パンチから連続ヒットす  
 る。2段目にキャンセルが利  
 くので、この技を主軸にいざ  
 ンセル葵花で攻めるのがいい。  
 外式・百合折りは、相手を  
 跳び越えた時にはコマンドが  
 →Bになるので注意。



手の技をつぶしたり、連続技のつな  
 ぎに最適。ボタンは早めに

## 必殺技



強なら無敵も長いいし、判定も強い。神  
 経を研ぎ澄ませて反応しよう

百式・鬼焼きの弱はスリ  
 ートしてもダウンを奪つことが  
 できない。  
 しかも無敵時間の減少、横  
 方向への攻撃判定が小さくな  
 ったなど、激しく弱体化した  
 ところが目立つ。

今回の、思い切つて無敵時  
 間の長い強を対空に使ってい  
 くといかも...。  
 式百拾貳式・夢月 陰は  
 '96での性能のよさは見る影も  
 なくなり、かなり弱体化して  
 しまった。走り出した足元先  
 のやられ判定が消えるのにつ  
 変わらず、ダメージも二



百式拾貳式・葵花の3段目  
 は中段技。背の低いキャラに  
 は当たらない。相変わらず  
 出も威力も申し分ないの  
 で、連続技に組みこみ、ガ  
 ド後の反撃に重宝する。  
 弱はスキはないが移動距離が  
 短くなり、連続技に組みこ  
 んでも致目当たらないうこ  
 とを覚えておこう。  
 黒風で96で新しく追加され  
 たコマンド投げ。間合いはそ  
 こそこ広いが、黒風で手を  
 ぐずしたあとの硬直時間が長  
 くなったので、ダッシュから  
 の近距離通常技が決まらな  
 くなった。

しかし、遠距離通常技やし  
 やがみ強パンチなどは相わ  
 らず決まるので、キャンセル  
 葵花で決定したダメージを与  
 えてやろう。  
 百八式・闇払い。これまで  
 と変わらない画面端までと  
 く飛び道具。弱強ともに遠  
 新技の八酒杯、すくくに違い打ち

相変わらずダメージがてかい  
 葵花。牽制や連続技に♡

## 技コマンド表

- 投げ技
  - 逆刺ぎ → or+A+C
  - 逆逆刺ぎ → or+A+D
- 特殊技

- 外式・夢弾 → +A・A
- 外式・轟炸 陰「死神」→ +B
- 外式・百合折  
ジャンプ中→ +B

- 必殺技
  - 百式・鬼焼き → ↓\+AorC
  - 式百拾貳式・夢月 陰  
→ ↓\+AorD

- 百式拾七式・葵花  
↓\+AorC (3回連続入  
力)
- 黒風  
投げ間合いで→ ↓\+AorC
- 百八式・闇払い  
↓\+AorC

- 超必殺技
  - 禁千式百拾貳式・八稚女  
→ ↓\+AorC
  - 裏百八式・八酒杯  
↓\+AorC

## 超必殺技

禁千式百拾貳式・八稚女は  
 ガードされた時にスキがある  
 が、出は速く、出だしの手を振  
 り上げて駆け出すところまで  
 無敵時間があつて、ここまで  
 上りキャンセルできる。対空技の他、  
 弱強共通技のどちらからでも  
 連続技が打てる。  
 裏百八式・八酒杯は新技の  
 飛び道具。高い火柱をあけて  
 飛び、無敵時間も対空に違  
 いのを使いつつ、どこがわりと難  
 いので、通常版は目の前、端発  
 し、MAX版なら画面端まで  
 火柱をあけて飛ばせよ。



## ワンポイント講座

## アドヴァンスト



近距離時はしゃがみ  
 弱キックや夢弾から  
 連続技を狙つてい  
 こう。まれに空振り  
 小ジャンプから黒風  
 密着から連続でも有  
 折りを狙うのも有効  
 遠距離時は通常技  
 や闇払いで牽制し様  
 子を見よう。連続技  
 は百合折り、近距離  
 立ち弱or強パンチ、  
 夢弾やキャンセル強  
 葵花が強力だぞ。  
 百合折からの移動連続技が大  
 タメになりそう！

## エキストラ



近距離時や遠距離  
 時の戦法はアドヴァ  
 ンストさほど変わ  
 らない。こちらのモ  
 ードは小ジャンプが  
 ないで、攻め込む  
 際には弱葵花で間合  
 いをつめたり、し  
 やいステップ後に黒  
 風や通常投げを狙  
 う。葵花をガード  
 したとき、葵花をガ  
 ードさせたあとに攻  
 撃避けを出して、相  
 手の攻撃をかすの  
 も重要な。





# 矢吹真吾

解析/修羅騎士 鷹

京にあこがれる真吾の技は、見た目は京と似ているが...

## 通常技 特殊技



真吾さん？ おれのは中段じゃないんですけど...

近距離難技では、立ち弱キックが下段判定でキャンセルもかかるので接近戦での牽制や連続技のつなぎに最適。立ち強パンチと強キックは、跳びこみからの連続技などの中継として使っている。

遠距離難技でも立ち弱キックが牽制に最適。先端を当てるように使っている。

外式・轟奔、カッコだけは中段ではないが、敵目にキャンセルをかけるのが目に見えるキャンセルで出して連発に使っていくこともできる。



このグラフィックが強い部分。ほとんどの跳びこみを落せる

## 必殺技

百式・鬼焼き 未完成は京の持つ鬼焼きと似ているのだが、炎が出なかったり打撃防御無効がついていたり打撃防する。出がかりに無敵時間はないものの、当てる位置さえ覚えればほとんどの跳びこみを落とすことができる。スキの小さい弱を使う。

百拾四式・荒咬み 未完成。これも京の持つ荒咬みと違い、炎が出ず打撃防御無効もついていない。先端をガードさせるように使っていけば反撃を受ける。

百拾五式・毒咬み 未完成。この技も炎が出ないうに打撃防御効果もない。威力が高



めなので連続技に組みこんでいくのが最適な使い方。強攻撃からはもちろん、弱攻撃からもキャンセルで使うことができるのだ。ガードされてしまっても、突進技やリーチの長い技で返されてしまふ。

百零式・龍車 未完成。斜めに上へ跳りを繰り返す技。弱は1発しか跳り出さない。強は連続で3回（2）の位置でヒットさせてもダウンする。繰り返す。どちらも弱攻撃から連続技に組み込むことができるのだが、強で出す場合は設置状態、なにか弱攻撃を1発してからおこななければ3段目までヒットしにくい。

真吾キック 真吾の必殺技。最も頼りにする技。強の連打は移動距離、強の方が遠くまで届く、どちらでも構わずに使うと投げた後に反撃を受けてしまうが、先端を当てるようにすれば反撃を受けることがない優れた技。

妙な特徴があり、先端をヒットさせるとダウン状態でない時がある。また、クリティカル表が出た時は硬直時間が短くなる。運が絡むが、この技をヒットさせてクリティカル表示が出て、かつ相手がダブル

## 技コマンド表

●投げ技	
鉄鎖	→Or+C
一刺青い投げ・不完全	→Or+D
●特殊技	
外式・轟奔 カッコだけ	→+B
●必殺技	
百式・鬼焼き 未完成	→↓+AorC
百拾四式・荒咬み 未完成	→↓+A
百拾五式・毒咬み 未完成	→↓+C
百零式・龍車 未完成	→↓+BorD
真吾キック	→↓+↓+BorD
●超必殺技	
外式・駆け風車	→↓+↓+AorC
バーニングSHINGO	→↓+↓+↓+AorC

## 超必殺技



「負けられないんだよー！」のかけ声と共に駆け出して…風車

外式・駆け風車は突進技の1つ。強攻撃から連続技に組みこむことができる。ヒット後は追打ちが可能なのだが、どっちもこちらの硬直時間が真吾キックと同様にランダム。MAX版は当たったあとにキャンセルをかけることができる。ガードされてもその硬直中はのけ反っているので勝敗が未完成なを出せばヒッす。バーニングSHINGO。この技は突進技。強攻撃から連続技にすることができる。威力は駆け風車よりも高い。

## ワンポイント講座

## アドヴァンス

普段は近距離立ち弱キックや荒咬み 未完成の先端を当てるように牽制し、真吾キックや小中ジャンパーのふっ飛ばし攻撃、強キックを使って攻める。真吾キックは単調にならないように、しゃがみ強キックやふっ飛ばし攻撃に空振りキャンセルをかけて出したるといい感じ。後転や生手張（挑発）を見たあとに出すといった手もある。接近戦に持ち込んだら打撃防を狙ったリキャンセルからの弱技（近距離立ち弱キック、しゃがみ弱パンチ）から連続技を狙ったりする。弱攻撃がガードされた場合は、すぐに止めて前後転をしたり、しゃがみ強キック、外式・轟奔、カッコなどの連係を組み、再び真吾キックなどを出す。

## エーストラ

攻撃難技を使ってダメージを極力受け、バフ・回復をおこなって攻撃アップを計る。攻めこみ際は、ステップから投げや、バックステッブからの真吾キックを使っている。MAXゲージの時は、カッコ版駆け風車を狙う。真吾必殺技を狙う。相手の出合いをつきとめる。か、スネが大きい。







©1997 SNK・フジテレビ  
・ASATSU



# 真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝

今月の「天空城」手前までで、【邪天降臨之章】の攻略はすべて終了。続けて【妖花慟哭之章】の序盤～中盤攻略に突入するぞ！

隠しパラメーターの秘密や、疾風の鈴音の全奥義表、各キャラの秘奥義など、攻略以外の情報もお楽しみに！

攻略/ジエイケイ

SNK	家庭用IWS	家庭用COM	家庭用CD	SS	PS	容量不明RPG
			発売中	発売中	発売中	発売中
			6,800円	6,800円	6,800円	6,800円

強く激しいスピリッツ

牙神幻十郎  
橋 右京  
覇王丸  
ガルフオー  
チャムチャム  
ナコルル

慈愛に満ちたスピリッツ

## ゲーム開始時のスピリッツ

各主人公キャラの「スピリッツ」の初期設定は次の通り。ナコルルと十郎を比べてみると、キャラの性格がよく反映されているのが分かるね。

前号のどこで「とある条件」とほめかしていたのを覚えてるかな？  
その「とある条件」とは、「スピリッツ」と呼ばれるゲーム画面上には現れない隠しパラメーターのことだったのだ。この隠しパラメーターは、プレイヤーの行動によって左右され、キャラの性格が、強く激しいスピリッツか、慈愛に満ちたスピリッツのどちらかに傾いていくのだ。



あなたは優しい魂を持っている  
その優しさは必ず、近い将来

これがサムライスピリッツだ!!

【邪天降臨之章】の終盤から、  
【妖花慟哭之章】の序盤～中盤までを一気に攻略！



大陸に渡り帝国を築こうぞ！

スピリッツは、特定のイベントでの回答の選択やバトル中の行動によって変化する。

## スピリッツの変化条件

こんなコトも影響する。「いいえ」を強く激しいSに選ぶと「慈愛に満ちたS」になるぞ！

### バトル中の行動

敵の攻撃を受ける瞬間に「タ」を押し、成程奥義を使用し敵を斬ることに、強く激しいスピリッツに傾く。



戦う逃がす

### イベントでの回答

大抵、敵が逃がしてくれ」といつてきた時に「いいえ」を選ぶと、強く激しいスピリッツに、「はい」を選ぶと「慈愛に満ちたスピリッツ」に傾く。  
「スピリッツ」を変化させるイベントは「邪天降臨之章」に8つ、「妖花慟哭之章」に9つあるぞ。

## スピリッツによる違い

「スピリッツ」の違いによって、イベントやバトル中の特殊動作が、それぞれ次のように変わってくるぞ。

### 強く激しいスピリッツ

・イベント  
【邪天降臨之章】での最終戦で、天廻にまつわるイベントがなく、エンディングも簡単なものになる。  
また、天草四郎時貞が非常に強く設定され、戦いがシビアになる。

### バトル中の特殊動作

敵の攻撃を受ける瞬間に「タ」を押し、成程奥義を使用し敵を斬ることに、強く激しいスピリッツに傾く。

### 慈愛に満ちたスピリッツ

・イベント  
【邪天降臨之章】での最終戦で、天廻にまつわるイベントが発生し、エンディングも感動的なものになる。  
また、天草四郎時貞が非常に弱めに設定され、戦いやすいことになる。







# 阿蘇山

九州の真ん中に雄大にそびえたつ「阿蘇山」。火山活動を続ける山の頂上からは、火口に降りることができるぞ。

阿蘇山の北には「太宰府の修行場」がある。スネークタタが上がるので、見逃さずに修行してこのPのフィールドマップ・九州地方参照）。阿蘇山中には情報をくれる人々と黒い箱があるだけで、宝箱は一つもない。敵も出ないので、「通り話を聞いてまわったから、山頂から火口へと降りていこう」。

ちなみに、七界道士を倒していない状態で阿蘇山に足を運んでも、吊り橋から先に入ることはいけませんので注意。火口の内部は、ザコ敵が出

七界道士が健在だと、さうげなく通せんぼされてしま

・・・はやく七界道士様いらっしやらないかな・・・

山頂で、何だか変な物を見たぞ！

阿蘇山についたら目指すは山頂。火口の中に降りていこう

## ●阿蘇山



### ●魔界の者／九州地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
狼王	無	1390	255	1670	—	全体傷薬
夢ひき	魔	1480	272	1790	—	—
斬魔巫 哀空	無	1570	291	1860	—	まきびし
砂薬石	無	1660	310	1960	—	—

### ●魔界の者／阿蘇火口

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
獲勝刀	無	1850	349	2190	—	—
魔	無	1750	329	2080	—	—
黄泉返り	魔	1840	370	2300	—	—
死神	無	2040	391	2420	—	—

## ●火口



- ① 天翔手甲
- ② 覇邪の草履
- ③ 全体傷薬
- ④ 天聖酒
- ⑤ 気力の素
- ⑥ 体力の素
- ⑦ 修羅の腕輪
- ⑧ 天楼の脚絆
- ⑨ 万能薬
- ⑩ 仙魂秘薬

→礼拝堂へ



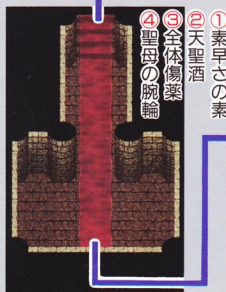
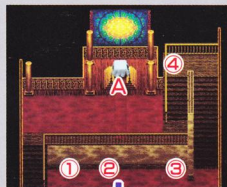


天空城からの素晴らしい眺望。  
何としても止めなければ!!

礼拝堂に入ると、鍵が壊れるうえに扉が閉じてしまふ。あと戻りはできないぞ。マップA地点で、天草のクルス・を入手すると、そこに時姫が現れる。主人公たちのゆく手をささぎってきた時姫だが、聖母像によって、記憶を取り戻してくれるぞ。

その後、天空城が動きはじめたことにより、激しい振動に襲われて礼拝堂は崩れ落ちる。そこから脱出した阿蘇山頂にいくと、浮上した天空城が破壊行為をはじめている。

空中に浮かぶ城に対しては、なす術がない一行。その前に、時姫が現れて……この続きは自分の目で確かめよう。



阿蘇火口へ↑



### ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
レプナーン	魔	1940	370	2310	—	—
ヤマコ	無	2040	391	2430	—	万能薬
ガイスト	無	2140	413	2540	—	—
白十字軍	無	2250	435	2660	—	勾玉

阿蘇山の内部に建つ、謎の館。天草の建てたこの「礼拝堂」の奥には、いったい何が隠されているのだろうか。

# 礼拝堂

## チャムチャムオリジナルイベント攻略

### BOSS 地獄天狗

属性：無	特殊能力：—
体力：4010	所持アイテム：勾玉
金：1760	奥義名：天魔飛翼陣「風」
経験値：7800	



他のボス相手にも有効だ。めっちゃ使える「ガメ作戦」。

それほど強いわけではないのだが、チャムチャム人なので少々つかい。行動アイコンの「防」を選び続けて耐え、自分の怒りゲージが頂点になったら反撃する、といった「ガメ作戦」で闘うといいだろう。

行動アイコンでの防衛中は、攻撃されてもほとんどダメージを受けないうえ、怒りゲージの増加量も通常より多いので、精進できるぞ。

チャムチャムは、一人でバクバクを採りにいくことになるのだ。バクバクの臭いをつたって阿蘇山にいくと、狼の洞が魔物が狼をいじめていることが分かる。頂上において、魔物をこらしめてやろう。

### オリジナルイベント 発生場所

別府 七界道士を倒したあと、町を出ようとするとき発生



こちら！ 狼をいじめるな！  
狼はトモダチ。トモダチいじめる奴は許さないゾ！



## ●南米地方



- ①グリーンヘルの村  
②ハレハレ樹海  
③ハレハレ山・太陽神殿

### 【グリーンヘル冥界門】

・グリーンヘルの村 →70P

## ●魔界の者／南米地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
宿り草	無	850	217	679	毒攻撃	解毒薬
死見虫	無	1053	220	701	放心、呪い攻撃	夜叉の巻物
ヌエ	無	1090	226	726	毒攻撃	—
カトウ	聖	1128	234	760	—	聖の粉
フンチェン	雷	1145	230	753	スピード低下	雷の粉

『妖花慟哭之章』の舞台は、世界各地。今回の攻略範囲では、出雲・九州・南米の3つのフィールドと、出雲・阿蘇・北京、グリーンヘルの5つの冥界門を通過するぞ。

### フィールドマップ＆冥界門マップ

### 妖花慟哭之章

#### 攻略フローチャート

- 死禁城  
・妖貴妃とのバトル①  
・王虎と王竜とのバトル  
(王虎、正気を取り戻す)  
・妖貴妃とのバトル②  
(邪銅鑼破壊)  
・北京冥界門へ
- 魔街道③  
(北京冥界門～シルクロード迷宮)
- シルクロード迷宮  
・魔兵馬とのバトル  
(“シャンバラの盾”入手)
- 魔街道④  
(シルクロード迷宮～パリ冥界門)
- パリ教会内  
・かくれんぼイベント
- パリ市内  
・コルテ家を訪れる  
(家来導引の依頼を受ける)  
※シャルロットオリジナルイベント
- 幽霊寺院  
・アースクエイクとのバトル  
(“コルテの家来”入手)  
・コルテ家に戻る  
(ベルサイユ宮殿への“招待状”入手)
- ベルサイユ宮殿  
※シャルロットオリジナルイベント  
・スイーガーと会う  
(ピクトリアが行方不明だと聞く)  
・会場裏の廊下の扉前で、“愛妻の指輪”を発見する  
・指輪をスイーガーに渡す  
(ピクトリア救出)  
・中庭にいき、ステア王女を発見する  
(ステア王女の案内で、アントウ王妃を見つける)  
・アントネットとのバトル  
(ベルサイユ宮殿崩壊)  
(魔の凱旋門出現)
- 魔の凱旋門  
・フランク総裁とのバトル  
・サンセルマン伯爵とのバトル  
(“シャンバラの盾”使用)  
(邪銅鑼破壊)  
(パリ冥界門出現)

※は、そのキャラが主人公の時にのみ発生するオリジナルイベントです。  
注1：クリアまたは通過しなくてもいいイベントや場所は、紺色で表しています。  
注2：本誌では正規とされているルートで攻略を進めています。

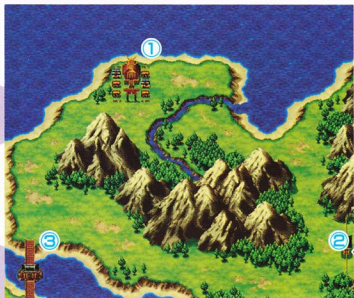
スタートから、中盤の「ハレハレ山」までの攻略手順は下の通り。詳しい内容は、次のページから番号に対応させて紹介＆攻略しているぞ。  
スタート/出雲大社の鳥居の前

- 出雲  
・和神を訪ねる  
・サムライ酒場でパーティを組む  
・再び和神を訪ねる  
・出雲大社の神主に話を聞く  
・またまた和神を訪ねる  
(“破邪の札”入手)  
・出雲大社の中へ入る  
・クピラとのバトル  
(魔神要塞飛来)
- 魔神要塞  
・阿号とのバトルムービー  
(出雲冥界門出現)
- 魔街道①  
(出雲冥界門～阿蘇冥界門)
- 阿蘇山  
・火口を登り、山の頂上からフィールドへ
- 太宰府修行場
- 別府  
・北東の家を訪ねる
- 別府温泉  
・温泉内でメキラとバトル  
(“岩滑りの石籠”入手)  
・別府温泉の岩戸を“岩滑りの石籠”で動かし、中へ
- 別府洞窟
- 阿蘇山  
・火口で破邪とのバトル  
(邪銅鑼破壊)  
(鈴音が仲間に加わる)  
(阿蘇冥界門出現)
- 魔街道②  
(阿蘇冥界門～シルクロード迷宮)
- シルクロード迷宮
- 魔街道③  
(シルクロード迷宮～北京冥界門)
- 北京市内  
・天安門(右)から市内へ  
・王虎道場を訪ねる  
・外で市民の話を聞く  
・再び王虎道場を訪ねる  
・天安門(左)へいく
- 天安門  
・赤狼、銀狼、金狼とのバトル  
(北京の民衆を救出する)
- 北京市内  
・王虎道場を訪ねる  
・料理長を訪ねる  
(“肉まん”入手)  
・死禁城の門番に“肉まん”をあげる

## 妖花慟哭之章・序盤～中盤攻略



●出雲地方



- ① 出雲  
② 関所(閉鎖中)  
③ 関所(閉鎖中)

【出雲冥界門】  
・魔神要塞 →53P

●魔界の者／出雲地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
木霊	風	230	67	199	放心攻撃	薬草
百貫盗賊	無	263	70	201	アイテム盗み	—
旗本くすれ	無	320	76	226	—	お酒
新魔団 影	無	380	78	228	放心攻撃	煙幕玉
双流門下生	無	425	94	251	—	薬草

【バリ冥界門】・バリ教会 →63P 【北京冥界門】・天安門 →61P



【阿蘇冥界門A・B】

- ・(A) 阿蘇山の火口・  
途中 →54P  
・(B) 阿蘇山の火口・  
最下層(一方通行入口)  
→54P

●魔界の者／九州地方

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
用心棒	無	433	107	297	—	薬草
夢ひき	魔	470	115	321	—	—
新魔団 虚空	無	560	115	324	—	まきびし
二人羽織	魔	740	119	328	体力吸収	呪いの邪香



- ① 別府 ② 関所(閉鎖中) ③ 阿蘇山入口 ④ 太宰府修行場

【妖花慟哭之章】のキーワードを追え！

●魔界の者  
現時で魔界の狭間で復活の時を待つミツキが生み出した巨大なタンシジョン。  
魔界は世界各地をつなぐだけでなく、魔界と現世を超越した一つの巨大な世界を形作っている。当然、魔界の魔物たちもつなぐという。その魔物たちは、この魔界道を通じて、邪神のある世界各地へ移動する。外国のバリ



真ん中のだけ、人面銅鑼。やはりこれも「魔の装束」だ。



前にいった冥界門へワープで戻れるぞ

●邪神ミツキの完全復活のために作られた「魔の装束」。注意したいのは、決して銅鑼ではなく、あくまで「魔の装束」という点だ。  
この邪神ミツキは、ミツキ復活に必要な恐怖と絶望のエネルギーを集めるために、阿陀によって作られ、全世界に向けて発射された。  
邪神の飛来した地域では、その魔力の影響でその地の重要人物らが魔物に変えられ、大変なことになるというのだ。  
冥界門は基本的に魔界道の出入口にあり、魔界道と現世をつなぐ役目を果たしている。ちなみに、各地の冥界門はワープホールでつながっており、一度通った冥界門へならワープすることによって移動できるようなになる。魔界道を通らなくても、前にいった都府へ簡単に戻れるというわけだ。

●冥界門  
各都市でのイベントをクリアすると、青く過剰な穴が現れる。これが冥界門の入口だ。冥界門の中心には社が立っている。実はこの社は魔界の底への入口なのだが、ある条件を満たしていないと降りることはできない(詳しくは59ページを見ろ)。



この青丸が冥界門への扉。なんかドクロが浮いててコワイ



# 出雲

「妖花慟哭之章」は、和神からの手紙で呼ばれた主人公たちが、「出雲」に結集するところからはじまるのだ。



町の左上にある地蔵は、邪神の情報を教えてくれるぞ

左上の民家マップA地点にいる和神をたずねると、魔界からの侵略の兆しが現れているので、その元凶を断つ仕事を手伝ってくれと頼まれる。ひきまず旅の仲間（一人）を探しにサムライ酒場へいこう。仲間を決めた後、鍛冶屋と武器屋にも立ち寄るといいぞ。仲間を連れて和神のところに戻ると、十兵衛が一人で魔物の巣に乗り込んだという。出雲大社の前にいる神主に話を聞き、三たび和神をたずねれば、魔物の巣を破る。破

邪の卵をもらえ。十兵衛を助けて出雲大社へ向かう。出雲大社では、十兵衛が魔物と対峙している。十兵衛と協力して魔物を退治しよう。魔物・クビラを倒すと、十兵衛に異変の元凶であるミツキの退治を頼まれる。そして、その依頼を引き受け、瞬間謎の地響きとともに、B地点に魔神要塞が現れる。宿屋に泊まり、回復アイテムを補充したら、魔神要塞の入口にいる十兵衛に話しかけて中に入るといいぞ。

## BOSS クビラ

属性：無	特殊能力：－
体力：2000	所持アイテム：勾玉
金：723	奥義名：一龍一十歩「魔」、一龍一神暗「魔」
経験値：3000	

はじめてのボスにしては意外と強い。回復魔薬を使えるキャラがいない場合は、薬草をいくつか買っておこう。武器に聖属性をつけ、防具を買っておくとなよ。ただし、魔属性の奥義を使ってくるので、聖属性の防具は逆効果だ。



生意気に2体攻撃魔薬を使う。甘く見ないこと

- ①仙魂丹
- ②土産屋
- ③宿屋(1人金20)
- ④出雲大社
- ⑤サムライ酒場
- ⑥道具屋
- ⑦武器屋
- ⑧鍛冶屋
- ⑨スタート地点



## ●道具屋

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
お酒	気力回復・小（個人用）	150
煙幕玉	ボス戦以外、100%逃げられる	500
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
霊薬	ステータス異常「呪い」の回復	140
化粧・弁慶	防御力↑上がる(薬丸、ガルフード、右京、幻十郎以外、全装束可能)	300

## ●土産屋

アイテム名	効果	金
出雲そば	体力回復・小（個人用）	180

## ●鍛冶屋

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル?	現在の武器レベル×500
武器に属性をつける	無・聖	現在の武器レベル×50

## ●武器屋

↓フィールドマップ・出雲地方へ

アイテム名	効果	備考	装備可能キャラ											金	
			關王丸	幻十郎	ナコルル	右京	ガルフード	チャムチャム	リムルル	ジャルロット	狂死郎	鈴音	美州姫		飛音
さらし	防御力が1上がる	属性「無」	○	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	100
炎のさらし	防御力が2上がる	属性「炎」	○	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	200
聖浄のさらし	防御力が4上がる	属性「聖」	○	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	300
鎖帷子	防御力が1上がる	属性「無」	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	120
紅蓮帷子	防御力が2上がる	属性「炎」	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	○	×	220
聖浄帷子	防御力が4上がる	属性「聖」	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	320
木綿の脚絆	防御力と回復率が1上がる	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	170
刺子の脚絆	防御力と回復率が2上がる	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	220
銅の腕輪	防御力が3上がる	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200
銀の腕輪	防御力が4上がる	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	350



# 魔神要塞

突然伊勢に飛来した謎の要塞。魔物の形をした要塞の中に入る  
と、そこには17つの邪銅鐸があった!

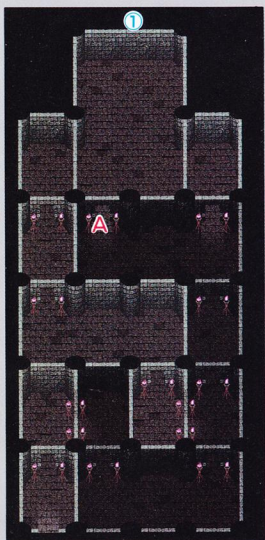
宝箱はないので、寄り道せず奥へと急ごう。2本のたいまつ間の壁が通れる部分だ。A地点にいくと、イベントが発生する(十兵衛に会流する。阿号が、ミズキに力を送るための道具、邪銅鐸を全世界に発射しようとしてるのだから、阻止するべく戦いを挑むのだが、圧倒的な力の前に、十兵衛が倒されてしまう。そこで和狎が現れ、自らも石となって阿号を封印する。しかし、阿号は力を振り絞って邪銅鐸を世界各地に向けて発射してしまうのだ。邪銅鐸を破壊するため、その手がかりを求めて冥界門から魔街道へと進もう。



## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
蛇ムクロ	無	260	85	223	—	—
ミスト	無	358	93	260	—	勾玉
オロチ	無	395	101	274	—	薬草
ヘロリ	魔	640	94	289	体力吸収	呪いの邪香
鎌男	無	700	102	523	—	—

## ① 出雲冥界門



↓ 出雲へ

## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ケルビー	無	310	81	268	—	薬草
生首	魔	45	2	50	—	—
リグレット	無	370	105	315	—	—
オロンテク	無	453	108	357	死の宣告	薬草
ガムマー	無	760	119	348	放心攻撃	仙魂丹



- ① 薬草
- ② お酒
- ③ 薬草

阿蘇冥界門へ↓

ここから先は別府までお店がないので、いったん出雲に戻って薬草とお酒を買い込んでくることをおすすめする。余裕があれば、持っていない属性の鎧も買っておくといいぞ。無属性のものも除外。選べる属性は多い方がいいのだ。宿屋と黒子にも寄っておくのが吉。

魔街道とは、いつしまえば単なる通り道。宝箱はないが、ゲーム進行に直接関係する重要なイベントは発生しないぞ。ただし、マップA地点には、道に迷った魔物がリッツを左右するイベントがあるぞ。



# 魔街道①

魔物の徘徊する地下ダンジョン。この「魔街道①」は、出雲冥界門と阿蘇冥界門をつないでいる。





## ●阿蘇山



- ① 葉草
- ② お酒
- ③ 綿絵手甲
- ④ 葉草
- ⑤ 金の草履

## ●魔界の者／阿蘇火口

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
火炎樹	無	340	99	282	—	葉草
破戒衆	無	350	95	295	—	解神薬
冬虫夏草	無	380	103	318	放心攻撃	勾玉
跳ね虫	無	15	104	380	—	—
邪飢モグラ	魔	508	112	346	—	解神薬

# 阿蘇山

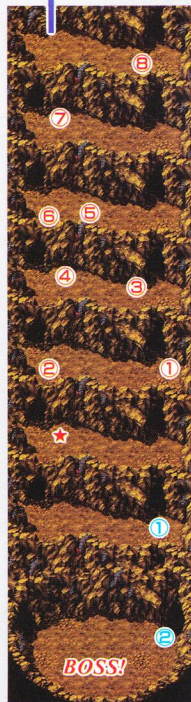
辿り着いた先は、活火山である「阿蘇山」の火口。火口を登ると、山根から広大な景色を見ることができぞ。

魔街道を抜けた先は、阿蘇山の火口。最下層には邪銅鐮があり、それを魔物が取り囲んでいる。人々の恐怖と絶望のエネギーを集めるため、阿蘇山を噴火させようとする。この火口には、魔物の邪銅鐮を見て、剣士の姿もあるのだが、主人公たちが登ると、風のようになすすべもなく、邪銅鐮のところに降り、道

は見当たらないので、とりあえず上を目指す。途中にある侍から、別府から温泉を掘っていたら、阿蘇に出たという噂話を聞ける。手がかりを求めて別府にいこう。阿蘇火口には、「跳ね虫」という少し特殊なザコ敵が出現する。こいつは通常攻撃ではほとんどダメージを与えられないのだが、奥義ならば一撃で倒すことができるのだ。阿蘇山を出て別府に向かう途中には、大宰府の修行場がある。ステータスが上がるので、修行していこう。

- ① 阿蘇冥界門・A
- ② 阿蘇冥界門・B (一方通行入口)

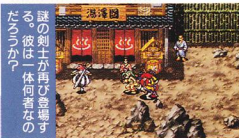
## ●火口



- ① 布の手甲
- ② 革の手甲
- ③ 葉草
- ④ お酒
- ⑤ わら草履
- ⑥ お守り
- ⑦ 葉草
- ⑧ お酒

← 別府洞窟へ



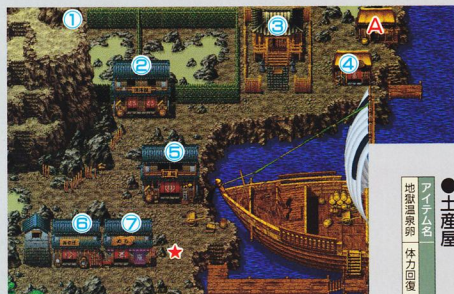


温泉の熱い力再び出す  
る彼ら、体何者か  
だろーか。

名物の湯沢温泉でにぎわう海辺の小さな村。しかし、最近温泉で魔物が暴れていて、みんな困っているらしい。

# 別府

- ① 別府洞窟入口  
② 温泉（無料）  
③ 道具屋  
④ 鍛冶屋  
⑤ 宿屋（1人金20）  
⑥ 土産屋  
⑦ めし屋



↓フィールドマップ・九州地方へ

## ●鍛冶屋

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル4	現在の武器レベル×500
武器に属性をつける	無・炎・冷・風・聖・魔	現在の武器レベル×50

## ●道具屋

アイテム名	効果
薬草	体力回復・小・備用入用
お酒	気力回復・小・備用入用
解毒薬	ステータス異常・毒の回復
目薬め薬	使用し戦闘時のみ、武器の属性を炎に変える
炎の粉	使用し戦闘時のみ、武器の属性を冷に変える
氷の粉	使用し戦闘時のみ、武器の属性を風に変える
風の粉	使用し戦闘時のみ、武器の属性を雷に変える
雷の粉	使用し戦闘時のみ、武器の属性を聖に変える
魔の粉	使用し戦闘時のみ、武器の属性を魔に変える

## ●土産屋

土産温泉券	効果
体力回復・小・備用入用	金
80	



↓別府へ

## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
天邪鬼	無	400	102	339	混乱攻撃	お酒
アメフラシ	冷	430	110	363	呪い攻撃	目薬め薬
猿王	無	528	111	366	—	薬草
野武士	無	565	119	390	—	お酒
大鎌男	無	880	132	395	—	—



## メキラ

属性：無	特殊能力：—
体力：2300	所持アイテム：勾玉
金：820	奥義名：一現一 月輪「魔」、 一現一 神降ろし「魔」
経験値：8079	

こちらの奥義と似ているが、こちらは単体攻撃なのた



温泉の中には、湯の中に落とし物をしたという、なんだかちよつとマヌケな魔物がうろついている。

# 別府温泉





ギギギ！  
割れそうだ！

過去の記憶を失っている破怨だが、法鈴に見ええが...

。岩滑りの石鏡で、猿山の頂上にある岩を登って、別府洞窟の中に入ろうとする。またも剣士に先を越されてしまう。あとを追おう。

洞窟の途中で現れる剣士の言葉により、この地下道は阿蘇の火口に続いており、そこには強大な魔物が待ちかまえていことが分かる。阿蘇異界門を出た時点ではいけなかった邪銅鐸のところに続いているのだ。火口に入るとボス戦になれこむので、その前に体力を回復しておく。

破怨を倒すと、剣士（疾風の鈴音）が仲間に加わることに。奥に出現する異界門は一方通行なので、別府に戻りたい人は入らない方がいい。

# 別府洞窟

マグマの吹き出す「別府洞窟」は、地下3階構造。奥へ進んでいくと、阿蘇火口の底へと辿り着くぞ。

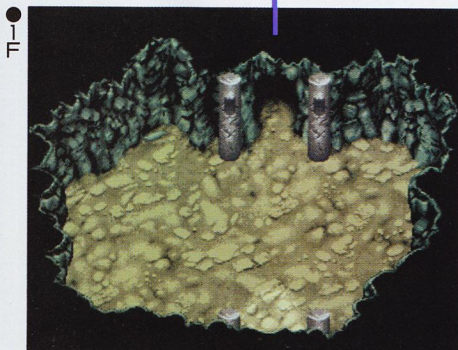
## BOSS 破怨

剣士は回復アイテムを奪得している。知らないで損するぞ。



属性：雷
体力：2600
金：915
経験値：3198
特殊能力：一
所持アイテム：一
奥義名：雷鳴脚「雷」、 雷煌球「雷」

例の剣士とともに戦うことになる。剣士は助っ人キャラとは違って、プレイヤーが任意に操作することができる。肝心の破怨は、防御力が高く、5回攻撃すると怒り頂点状態になってしまう。とはいえ、仕掛けてくる攻撃はすべて単体攻撃。地道に回復と攻撃を繰り返せば倒せるだろう。参戦する剣士は回復奥義が使えるのを知っておこう。



↓ 別府へ

### ① 風紋の草履

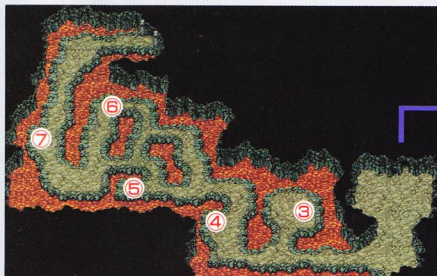


● 地下1階



### ② 解毒薬

● 地下2階



↑ 阿蘇火口へ

### ● 魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
火炎樹	無	430	120	363	—	薬草
破戒衆	無	480	126	388	—	解縛薬
冬虫夏草	無	490	134	412	放心攻撃	勾玉
跳ね虫	無	18	125	430	—	—
邪飢モグラ	魔	620	133	417	—	解毒薬

- ③ 南蛮手甲
- ④ 迅雷の草履
- ⑤ お酒
- ⑥ 影縫い針
- ⑦ 薬草





この先はやつてみてのお楽しみ。かなりの意外な展開に……

お入りになりますか？

鈴音が仲間に加わったあと、すぐに魔街道②へと進んでもいいのだが、その前に別府の町に戻るのも面白い。鈴音の武器を鍛える（属性をつけてレベルを上げる）ことができるし、なにより温泉に入るとちよつとしたイベントが起こるのだ。これは必見モノだぞ。魔街道②には、北京から逃げてきたという行商人がいる。話によると、最近北京に魔物が住み着いているらしい。邪銅鐸の手がかりがあるに違いない。

- ①仙魂丹 ②お酒  
③薬草



●魔界の者

名前	属性	体力	全経験値	特殊能力	所持アイテム
ケルビー	風	400	16	3000	薬草
生達	風	70	6	300	
リクレット	風	300	100	600	
フロントク	風	800	130	400	
クローバー	風	1000	140	400	
死心攻撃	死心攻撃				仙魂丹

# 魔街道②

阿蘇冥界門から続く「魔街道」。この先はどこかの地方の冥界門ではなく、巨大な迷宮へとつながっている。

## 疾風の鈴音の全奥義紹介！

しゅうふう れおん  
疾風の鈴音の全奥義紹介！  
疾風の鈴音は、  
自然体が少ないので  
イマイチ。

## 風

キヤラ性能  
本体防御属性



孤高の剣士が  
いに仲間に！

奥義名	コマンド	内容	属性	特殊効果	消費気力	修得レベル
●奥義						
旋刃斬	↓↘→+A	敵1体に円状の飛び道具を投げつける	風	—	21	5
翔破斬	→↓↘+A	敵1体に接近し、下から斬り上げる	—	—	33	8
風翔空舞一水鳥一	↓↙←+D	風で味方1人の体力を回復	風	—	12	11
風刃露操舞	→↓↙↘++A	風で敵1体を攻撃する	風	敵混乱	43	14
飛翔虹刃	↓↙←+A	剣を横にして突進し、横1列の敵を攻撃	—	—	50	18
旋刃裂斬	↓↘→+B	円状の飛び道具を投げ、敵2体を攻撃	風	—	86	22
旋刃破斬	↙↘↙↘++A	敵の周囲につむじ風を起こし、敵1体を攻撃	風	敵放心	57	26
翳翔斬	↑ため↑+A	上空に飛び、頭上から敵2体を斬りつける（防衛不能）	—	—	182	30
風翔空舞一雉一	↓↘→+D	風で味方1人のスピードを上げる	風	—	36	34
風刃露操舞	→↓↙↘++B	大気と風で、敵全体を攻撃する（防衛不能）	風	敵混乱	170	38
風刃破斬	↙↘↙↘++B	敵の周囲に疾風を起こし、敵全体を攻撃（防衛不能）	風	敵放心	242	42
翳翔斬	↓↘→+C	円状の飛び道具を投げ、敵全体を攻撃（防衛不能）	風	—	254	46
飛翔地刺斬	→↓↙+C	大地に剣を刺し、それを敵の足元に出現させて、敵全体を攻撃（防衛不能）	—	—	356	50
●秘奥義						
風刃刺斬	↑ため↑+A	円状の飛び道具に風の力を持たせ、敵を攻撃	風	—	367	バリの修行場
●成長奥義						
天翔鳳凰斬	ABCD	印を結んで風を起こし、自らの幻影を起こして敵を攻撃（LV1）	—	—	438	京都の修行場
天翔鳳凰斬	ABCD	天翔鳳凰斬の発展形態（LV2）	—	—	720	LV1を10回使用
天翔神斬	ABCD	天翔鳳凰斬の最終形態（LV3）	—	—	720	LV2を10回使用





砂の海に足を踏み入れると、  
も片方の海にワープできる。

この迷宮は出口が2つあり、  
北京とパリに向かうことができ、  
どちらを先に攻略してもいいのだが、北京の方が近いし、  
パリに向かう道中には魔兵馬とのバトルが待っている。  
(A地点。素直に北京へ向かうのが安全だろう。  
ちなみに、北京とパリに出現する敵(ボス含む)は、攻略順によって強さが変化する。  
難易度が大幅に上下しないよう調節されるので、パリを先に攻略した人も安心なのだ。

# シルクロード迷宮

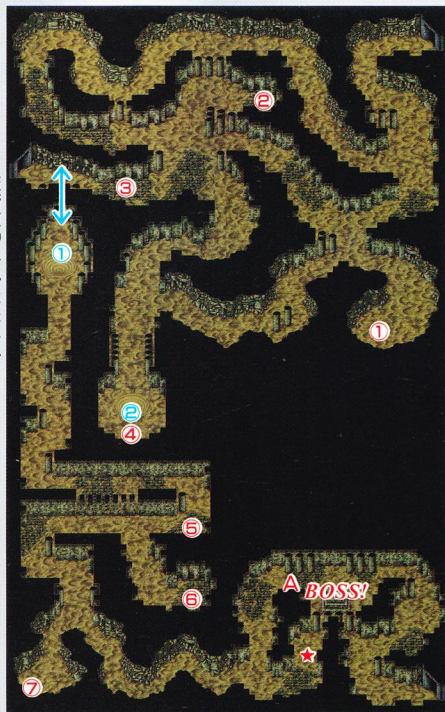
ここは巨大な地底の洞窟。複雑な作りと謎のワープゾーンで入った者を惑わす、古来からの迷宮の一つだ。

- ① ワープゾーン (2へ)
- ② ワープゾーン (1へ)
- ① 傷薬
- ② 薬草
- ③ 組み紐
- ④ リボン
- ⑤ 気合酒
- ⑥ イヤリング
- ⑦ お酒

→ 魔街道(2)へ

魔街道(2)へ (パリ方面) →

← 魔街道(3)へ (北京方面)



## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ボイスナー	魔	470	134	392	—	お酒
跳ね虫	無	25	125	458	—	—
コウカク	無	640	133	437	—	薬草
無双 槍術士	無	1000	136	444	—	仙魂丹



攻撃力が無事なら勝てる可能性は残る。  
最優先で回復を

属性：聖	所持アイテム：—
体力：3500	奥義名：封鎖斬「聖」、色奪斬「聖」、地獄空殺「聖」、天魔狂撃「聖」
金：1203	
経験値：3551	
特殊能力：—	

**BOSS!**  
魔兵馬

北京攻略前に闘うとかなりの強敵となる。別府で魔の粉を1つ貰っておき、サコ戦で怒りゲージをためてから挑むこと。攻撃力が高くて通常奥義を持っているキャラを通常奥義点寸前にしてあげればOKだ。負けたらゲームオーバーになっちゃうので、黒子にセーブしてもらったのを忘れずに。戦闘では、怒りゲージをためたキャラに魔の粉を使い、通常奥義で攻撃させよう。他のキャラは、攻撃するキャラを優先して回復に徹するべし。北京をクリアしたあとなら、特に問題なく倒すことができるはず。武器の属性が聖だったら、通常奥義ではなく属性奥義で攻撃すること。



# 魔街道③

シルクロード迷宮を抜けると、再び魔街道に出ることが出来る。  
この「魔街道③」は北京へ続いているぞ。

この魔街道は完全な通り道。宝箱も回収しつつ冥界門へ急ごう。ただし、①と④の宝箱には要注意。大きく回道させられるせいで、入っているのは薬草と解毒薬なのだ。取りにくくと損した気になるかも知れないので、レベルを上げたい人以外は無視した方がいいかも。

チャムチャムは解毒薬を、手に入れた!!

↑北京冥界門へ



→シルクロード迷宮へ

## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
迷い首	魔	520	131	436	毒、混乱攻撃	—
リグレット	魔	550	147	459	—	—
オロンテク	魔	678	150	501	死の宣告	薬草
迷宮の魔人	魔	715	156	486	—	お酒
ガンマー	魔	1120	161	492	放心攻撃	仙魂丹

- ① 薬草
- ② 修羅の巻物
- ③ お酒
- ④ 解毒薬

## ①地獄神社へ



奥の鳥居をくぐると「羅刹神ミツキ」とのバトルになるぞ



ワラワの名は羅刹神ミツキ！  
この世界、破壊の道へ！



鈴音を仲間に加えると、特殊な方法でミツキを倒しにけるようになる。冥界門中央にある小さな社を動かし、その下の波紋に入って魔街道を進めば、ザコ敵は出ない。

とつても強いので、「ミツキを倒してもランドエンディング（真のエンディング）を見ることはできない。簡単なエンディングが流れたあと、ゲームオーバーになってしまうのだ。



もちろんミツキは非常に強いので、よほどレベルが高くない限りまず倒せない。負けるゲームオーバーになるので、怖い物見たさで挑む時はセーブをお忘れなく。

いくなりミツキのいる地獄神社にいくことができるのだ。つまり、スター・阿蘇冥界門、地獄神社が、ミツキへの最短ルートにとうわけ。

最終ボス、羅刹神ミツキへの最短ルートはこれだ！

↓冥界門へ



# 北京市内

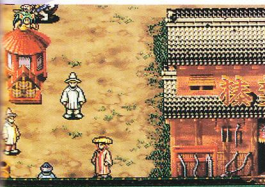
「北京」は魔物に苦しめられている。市民の大半が姿を消しており、ほとんどの店が営業していない状態だ。

北京の町は死禁城に巣くう魔物によって苦しめられている。多くの人々が天安門に幽閉され、食料も取り上げられてしまったのだ。

薬屋の前にいる老人は、邪悪な気を放つり鐘が死禁城に降つてきて、それ以来町が変わってしまったという、恐らく邪謡譚のことだろう。

王虎道場をたずねると、道場主の王虎が死禁城にいったまま一週間も帰ってこないという話を聞ける。奥の主虎夫人にも話を聞き、2階で修行をしてから外に出よう、ミニの修行場では、奥義先取りとステータスアップができるぞ。

外では市民たちの噂話が聞ける。内容は、天下を治める王虎の兄がいるらしい。



あたになにやら命令していたよ・・・

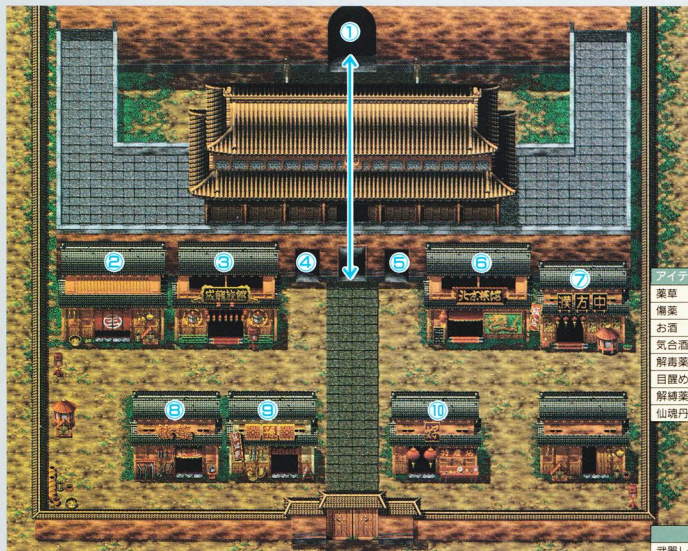
王虎は魔物に操られてしまったのだろうか？



天の王虎と意見が合わず道場から出ていってしまつて・・・

王虎には、道をたがへた双子の兄がいるらしい。

がいて通れないが、門番は腰を空かせており、好物の肉まんを持っていけば通してくれそうな雰囲気。肉まんがうまいという北京菜館の料理長を助けて、天安門に乗り込むべし。



- ①死禁城入口
- ②王虎道場（修行場）
- ③宿屋（1人金20）
- ④天安門入口A
- ⑤天安門入口B
- ⑥北京菜館
- ⑦薬屋
- ⑧鍛冶屋
- ⑨武器屋
- ⑩土産屋

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
お酒	気力回復・小（個人用）	150
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
目醒め薬	ステータス異常「混乱」の回復	110
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
山魂丹	ステータス「戦闘不能」の回復（体力の少ない状態で復活）	1500

## ●土産屋

アイテム名	効果	金
漢方酒	気力回復・最大（個人用）	1000

注文	備考	金
武器レベルを上げる	最高レベル10	現在の武器レベル×50
武器に属性をつける	無・火・氷・雷・風・毒	現在の武器レベル×50

## ●武器屋

アイテム名	効果	備考	装備可能キャラ												金
			覇王丸	幻十郎	ナコルル	右京	カルフォード	チャムチャム	リムルル	シャルロット	狂死郎	鈴音	美州坂	飛音	
絹の脚絆	防御力が1.回復率が上がる	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	270	
紅絹の脚絆	防御力が1.4回復率が上がる	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	500	
銅の腕輪	防御力が3上がる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	200	
銀の腕輪	防御力が4上がる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	350	
金の腕輪	防御力が5上がる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	600	
水晶の腕輪	防御力が6上がる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	850	
流星の腕輪	防御力が7上がる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1050	
龍炎の腕輪	防御力が8上がる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1300	



# 天安門

北京市内の人々が閉じ込められている「天安門」。牢屋の門番を倒し、市民を救出せよ！

## BOSS! 赤狼

属性：無	特殊能力：放心攻撃
体力：2360	所持アイテム：ー
金：919	奥義名：吼叫如雷「無」
経験値：2222	

攻撃力が低いうえに体力も少ないので、奥義を連発すれば簡単に倒せる。放心の追加効果がある奥義「吼叫如雷」には防御を狙っておこう。

A、B、C地点でボス戦になる。B地点のボスを倒せば道楽、鍛冶屋、土産屋が、C地点のボスを倒せば北京菜館が営業を再開するぞ。すべての人々を解放したら王府井通りに戻ろう。王虎に関する噂を確かめるために、死禁城へいってこれと頼まれるぞ。北京菜館で手に入れることができる。「肉まん」を門番に差し入れて、死禁城への通路を通してもらう。



## BOSS! 銀狼／赤狼①／赤狼②

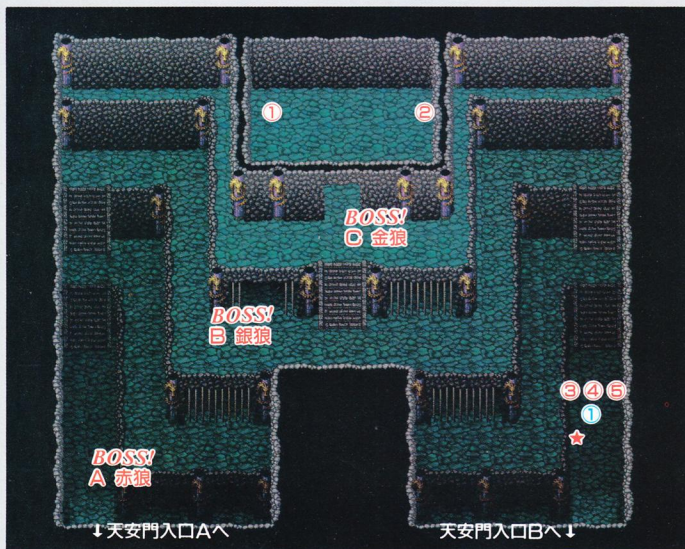
属性：無／無／無
体力：2630／2900／3170
金：1075／1122／1168
経験値：2278／2325／2373
特殊能力：ー／放心攻撃／放心攻撃
所持アイテム：勾玉／ー／ー
奥義名：天狼妖落「無」、精狼魂「無」／吼叫如雷「無」

銀狼、赤狼ともに弱い。深く考えずに奥義を連発しても充分勝てる相手だ。無駄なく倒したいのなら、回復奥義を使う銀狼を先に倒そう。

## BOSS! 金狼／青狼①／青狼②

属性：無／無／無	所持アイテム：勾玉／ー／ー
体力：3440／3910／4180	
金：1215／1171／1218	奥義名：爆烈！大吼叫「無」、天精狼魂「無」／吼叫如雷「無」／吼叫如雷「無」
経験値：2420／2676／2723	
特殊能力：ー／放心攻撃／放心攻撃	

金狼は自分の体力を大幅に回復する奥義を使うので、集中攻撃してもすぐには倒せない。青狼2匹を先に倒そう。青狼の「吼叫如雷」は放心の追加効果があるので、やはり防御を狙っていくべし。



- ① 北京冥界門
- ② 鉛の邪香
- ③ 護符
- ④ 呪いの邪香
- ⑤ 影縫い針
- ⑥ 不意の邪香

### ● 魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
大鎌持	無	1000	100	100	ー	ー
魔界兵	無	500	50	50	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー
魔界	無	1000	100	100	ー	ー



**BOSS!**

王虎には無属性以外、王竜には風属性の攻撃がよく効く。鈴音の旋刃裂斬が超有効だ。

ば、妖貴姫との決戦開始だ。

**BOSS**

弱めのボス。属性が風なので、炎属性の防具を装備しているとそれなりのダメージを受けてしまうが、防御力や体力は低いので、苦勞することはないだろう。

**BOSS**

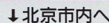
王虎とともに  
登場した時より  
は多少強くなっ  
ているものの、  
一人だけなので  
苦勞する相手で  
はない。やはり  
鈴音の旋刃裂斬  
(旋刃斬) が有  
効だ。



奧義名：麗扇打「風」、麗翔脚「風」、麗冥波「風」、麗皇陣「風」／破王的密令「魔」、以破王注精魂「魔」

密令」を使われたあと。飛び道具以外で攻撃すると、自爆技で反撃してきて、勝手に死んでくれるのだ。

あとは残った妖貴姫を攻撃すればOK。



名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
姫つばき	魔	2000	154	4653	—	目醒の薬
死人返り	魔	695	157	4655	—	—
魔城兵	無	733	63	4600	—	勾玉
無双 老師	無	160	168	496	—	仙魂丹

●魔界の者



63



# パリ市内

シャルロットの故郷、「パリ」。店はないが、ヨーロッパの宝石といわれるだけあって、町並みは華やかだ。

ベルサイユ宮殿では、各国の戦士たちを集めて舞踏会が開かれるらしい。先程魔術道で会った魔術師「ルー」はそこで会おうというのだが、招待状を持っていない主人公たちは中に入らないうえに、ひとまず、パリの町を探索し

部下たちが滞在している。ズイトガーは、物珍しきゆえに町へ飛び出したステラ（ピクトリアの妹）を探しに出ているらしい。

左端にあるコルデ家（シャルロットの表家）の人々は、盗賊に家主を奪われて困っている。



セルリュの依頼を断ると、報酬の差を持ち出してしゃべり出す。

主人公がシャルロットを知っているのと分ると、家主を取り戻す仕事を依頼してくるぞ。ここは当然引き受け、盗賊が根城にしているという町

はすれの幽霊寺院に向かう。

てみよ。

宿屋の2階は、修行をさせてくれる魔術師の他、ズイトガーの妻（ピクトリア）と

招待状のない者は宮殿には入れん！

ここで会おうといわれたんですけど…。ダメですか？

- ①ベルサイユ宮殿 入口
- ②道具屋
- ③幽霊寺院
- ④コルデ家
- ⑤土産屋
- ⑥宿屋（1人金20）／パリ修行場
- ⑦めし屋
- ⑧パリ教会
- 魔の凱旋門（ベルサイユ宮殿 クリア後出現）
- パリ冥界門（魔の凱旋門 クリア後出現）



## ●土産屋

アイテム名	効果	金
エスカルゴ	シャルロット、ガルフオード、チャムチャムは気力上昇。他のキャラは気力が0になる	360

アイテム名	効果	金
薬草	体力回復・小（個人用）	50
癒葉	体力回復・中（個人用）	200
お酒	気力回復・小（個人用）	150
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
解縛薬	ステータス異常「放心」の回復	120
仙魂丹	ステータス異常「戦闘不能」の回復（体力の少ない状態で復活）	1500
ヘビーメール	防御力が15上がる・属性「無」、全装備可能	5500

## ベルサイユ宮殿でシャルロット大変身!!



シャルロットのドレス姿を拝める。驚いた表情も。

オリジナルイベント  
発生場所

コルデ家  
ベルサイユ宮殿

パリはシャルロットの生まれ故郷。旅の途中で立ち寄ることになるコルデ家は、シャルロットの実家なのだ。パーティーにシャルロットがいると、家族と再会するシーンを見ることが出来る。

ベルサイユ宮殿の舞踏会では、魔術師が現れてドレスアップしてくれる。その美麗なお姿は写真の通りだ。

その他、アントウ王妃との会話が追加された。パリを出る時、独自のセリフがあったりと、所々で地元ふりを発揮する。シャルロットがパーティーにいればパリの旅は楽しいものとなるだろう。



# 幽霊寺院

パリの町外れにひっそりと建つ「幽霊寺院」。ここでは体が縮んだり、猫が話しかけてきたりと、怪現象が起る。

盗賊たちが根城にしているという幽霊寺院。中は幻術結界が張っており、入った直後に主人公たちは小さくなってしまふ。戦闘などに影響はない。宝箱も幻術で隠されているので、マップを参照して手探りで見つけるしかないぞ。途中にいる猫によると、パリにいる面白い人（アントワ王妃）は魔物に魂を売っているらしい。もし本当なら、舞踏会を開く目的はいったい……。A地点までいくと、アースクエイク&アース団とのバトルに突入する。倒せば、ゴルドの家を、取り戻すことができるので、これをゴルド家に届けてあげると、お礼にヘルサイユ宮殿で開かれる舞踏会の招待を譲ってくれる。

対アース団×3、対アース団×2、対アースクエイクの3連戦。アース団はゴルドに毛が生えた程度だし、最後のアースクエイクもやや体力が多いため、奥義を連発すれば問題なく倒せるはずだ。

BOSS!

アースクエイク/  
アース団①(3人)/  
アース団②(2人)

属性：無/無/無
体力：5960/(各)2840/(各)2840
金：1778/(計)3272/(計)2401
経験値：4052/(計)4313/(計)2894
特殊能力：-/-/-
所持アイテム：-/-/-
奥義名：ファットパウンド「無」、ファットチェンソー「無」、ファットプレス「無」、ファットコピー「無」、ファットスティール「無」、ヘッドスラッシュ「無」(アース団は共通)



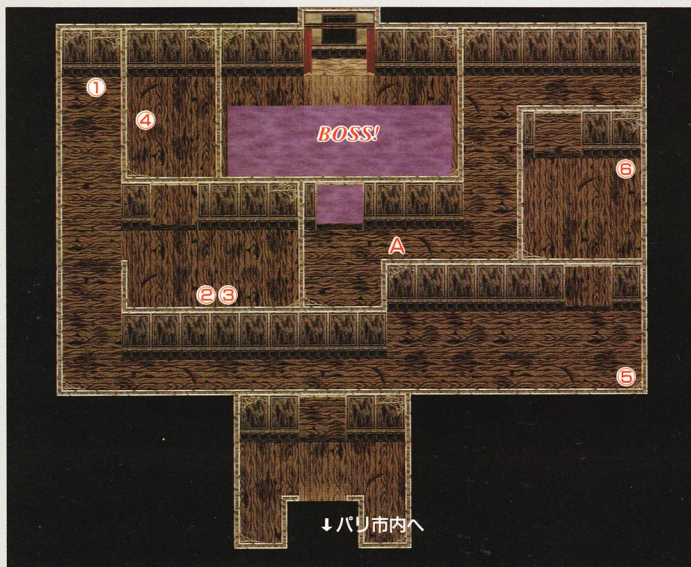
何も考えずに戦っても、特に苦戦することはない相手だ



所々に見えない宝箱がある。精霊石は必ずゲットすること

## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
ブラッティ	魔	650	185	536	体力吸収	魔の粉
リグレット	無	690	173	560	-	裏鞋
ゴラン	炎	845	250	100	-	勾玉
モーヴェ	無	1340	189	567	-	-



- ① 全体傷薬
- ② シーフピアス
- ③ マフラー
- ④ 精霊石
- ⑤ スターメール
- ⑥ レザーブーツ

↓パリ市内へ





あーッ、迷子になってるナ？

中庭には、迷子になった  
アースクェイクー行もい  
るぞ

下準備をしてお  
く

**BOSS!**

## アントネット

属性：魔	所持アイテム：ー
体力：4100	奥義名：ヴァンジャノ ステール・レーヴ「魔」
金：1506	モルト・オーディエン ス「魔」、ラム・デボ ルテ「魔」
経験値：3798	
特殊能力：ー	

ベルサイユ宮殿では、華やかな舞踏会が開かれているが、ズイガーは何やら訝えない様子。ステラだけでなく、ピクトリアの姿も見えなくなってきたのだ。最上部にある扉の前（A地点）で、愛妻の指輪を拾い、それを右トにいるズイガーに届けられ、ズイガーは暴走（？）して、見事ピクトリアを救出するぞ。ピクトリアによると、アントワ王妃は魔物で、バリに集まった戦士を皆殺しにするつもりらしい。アントワ王妃を探しに、宮殿中庭へと足を運ぼう。

B地点では、行方不明になっていたステラを発見することとなる。ステラはアントワ王妃の居場所を知っているというのだ。案内してもらうと、アントワ王妃とのバトルに突入するぞ。B地点にいく前に、下準備をしてお



宮殿では華やかな舞踏会が開かれている。会場には入れないが、中庭に出ることはできるぞ。

# ベルサイユ宮殿

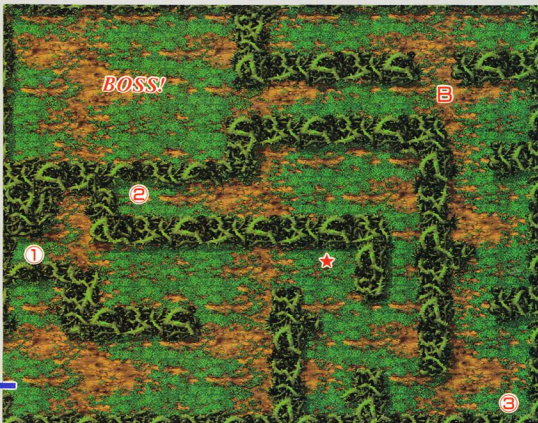
## ●ベルサイユ宮殿



↓パリ市内へ

- ①レザーブーツ
- ②ダークメイル
- ③スルーピアス

## ●宮殿中庭



## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
カラミティ	魔	880	182	560	ー	魔の粉
デیفフォン	炎	883	192	588	ー	炎の粉
金十字軍	無	1075	182	607	ー	気合酒
スパイン	無	1120	190	631	ー	薬草





これが少しやっかい。ズー  
ガは弱いのを放つておろ

## BOSS! フランケ大統領

属性：魔	所持アイテム：勾玉
体力：4600	奥義名：ツェアードリ ュゲン「魔」、パンツァ ーファウスト「魔」、ドレ ク・ネーベル「魔」、ツ アウバ・ドナ「魔」
金：1511	
経験値：3125	
特殊能力：放心攻撃	

## BOSS! サンゼルマン

属性：魔	奥義名：ブラック ラーション「魔」、 ブラックスパイラル 「魔」、ブラックリボ ルバー「魔」、ブラッ クヘブン「魔」
体力：5020	
金：1584	
経験値：4197	
特殊能力：—	
所持アイテム：—	

アントネット戦と同じく、聖の防衛属性は禁物。有効なのは魔属性の攻撃だ。放心の追加効果がある全体攻撃も、防衛不能を使うので、攻撃力の高いキャラに精霊石を装備しておくといい。ダメージメイルも有効な装備だ。



防衛+ダークメイルなら、奥義を食らっても痛くないぞ

攻撃&防衛の属性に  
関する注意点はやはり  
アントネット戦同様、  
先頭のキャラを狙って  
くるので、先頭のキャラ  
がアイコンの「防」  
を選び続いたり、ダイ  
クメイルを装備したキ  
ャラを先頭に配置すれ  
ば、受けるダメージが  
激減するぞ。

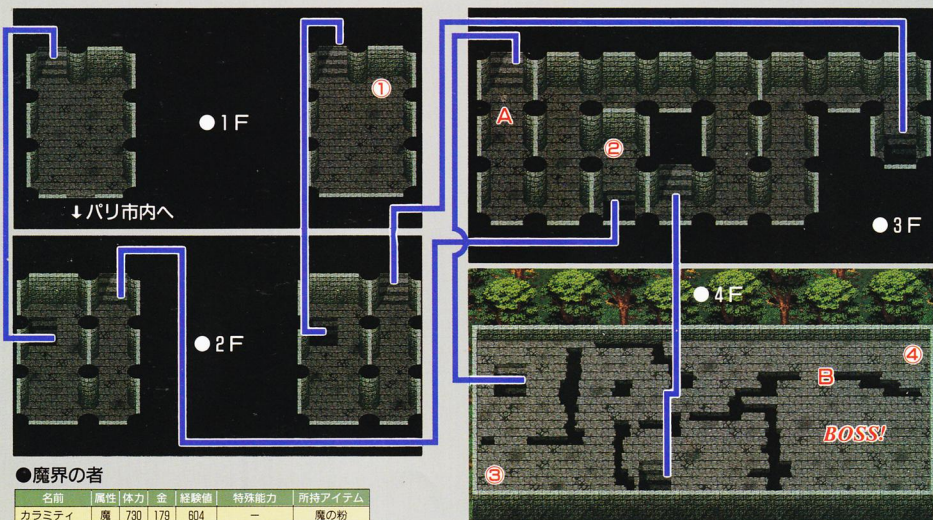
宮殿を破壊した閃光は、サンゼルマンの魔科学兵器によるもの。町の人々の話をもとに教会のあった場所についてみると、サンゼルマンの要塞である『凱旋門』が出現しているぞ。先に突入したスー

ガ！たちを追って中に入ろう。  
A地点ではフランケ總統が  
ゆく手をささげてる。近  
づくともバトルになるぞ。  
B地点に辿り着くと、イベ  
ントのあとサンゼルマンとの  
バトルに。邪鋼の力を利用

した魔科学兵器「ド・マルシ  
エ砲」が主人公たちに向けら  
れるのだが、ジャンバラの  
盾がエネルギー弾を反射し、  
「ド・マルシエ砲」は大破す  
る。ついに、サンゼルマンと  
決着をつけることになるぞ。

教会のあった場所に突如現れたおどろしい「魔の凱旋門」。  
4階建てで、中は左右のフロアに分かれている。

# 魔の凱旋門



### ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
カラミティ	魔	730	179	804	—	魔の粉
プラスト	炎	903	300	120	—	煙幕玉
ヘルナイト	無	1120	199	631	—	薬草

①気力の素 ②体力の素 ③素早さの素 ④力の素





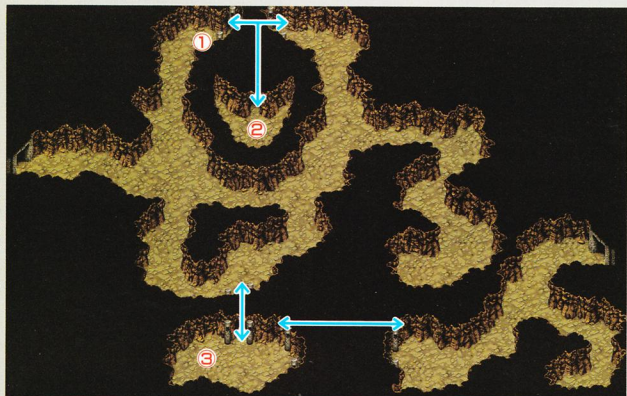
チャムチャムは傷薬を、  
手に入れた!!

隠しっぽい場所にあるが、中身はヘッポコ。ガッカリです

ここに進む前に冥界門のワ  
ープホールを使って北京に戻  
り、鍛冶屋で武器の属性を炎  
に変えてもらうといい。この  
先のアトラス迷宮でのボセイ  
ドン戦が楽になるぞ。  
もちろん、たまったお金で  
武器レベルも上げておこう。  
パリをクリアすると、北京の  
鍛冶屋の最高武器レベルがア  
ップするのだ(レベル10→12)。  
魔街道⑤でのイベント発生  
はナン。マップを参照して先  
を急ぐべし。

魔の凱旋門の下に出現したバリ冥界門をくぐると、魔街道⑤に  
出る。この先には、迷宮が待ち構えているぞ。

# 魔街道⑤



↑バリ冥界門へ

↑アトラス迷宮へ

- ①チタンブーツ
- ②傷薬
- ③気合酒

## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	730	190	604	—	—
オロンテック	無	920	188	642	死の宣告	傷薬
冥界岩	無	1145	197	635	—	霊薬
ガンマー	無	1520	199	630	放心攻撃	仙魂丹

## 全9キャラの秘奥義紹介!

だ  
「邪心降臨」にはな  
く「妖花慟哭」に  
だけある奥義、それが秘  
奥義だ。  
秘奥義は、バリの宿屋  
のり附にある「バリの修  
行場」で修得すること  
ができる。ちなみに、この  
修行場ではステータスも  
アップするぞ。  
ここではフレイヤー&  
パーティキャラの秘奥義  
を、コマンド、属性、消  
費力ついでに紹介するぞ。  
コマンドは全キャラ共通

### ●秘奥義コマンド ため→A



「邪心降臨」にはな  
く「妖花慟哭」に  
だけある奥義、それが秘  
奥義だ。  
秘奥義は、バリの宿屋  
のり附にある「バリの修  
行場」で修得すること  
ができる。ちなみに、この  
修行場ではステータスも  
アップするぞ。  
ここではフレイヤー&  
パーティキャラの秘奥義  
を、コマンド、属性、消  
費力ついでに紹介するぞ。  
コマンドは全キャラ共通

キャラ名	奥義名	内容	属性	消費魔力
覇王丸	天覇旋空斬	剣から放出した衝撃波で敵を攻撃	—	326
ナコルル	レラ オ カマイ	上空から落下して、光のロープで敵を連続攻撃	聖	360
ガルフォード	プラズマ ドライヴ	雷をまとわせたクナイを敵に貫通させる	雷	206
橋 右京	秘剣 滅刹夢塵	柄で敵を強くつき、敵の気力を吸収する	—	26
牙神幻十郎	怨殺刃	怨念を込めた真空波を放ち、敵を攻撃	魔	212
チャムチャム	キルクス・コルヌー	ブーメランを投げつけ、当たった敵に連続ダメージを与える	—	259
シャルロット	アンジェ デファンス	敵に向かって踏み込み続け、横1列に高速で突き攻撃をおこす	—	206
千両坊次郎	猛獅連舞	長刀を軸にして、体に炎をまとわせて高速の蹴上げり攻撃をおこす	炎	510
リムルル	コンル ラルク	氷の塊を放出し、それを砕いて敵全体にダメージを与える	冷	254



なるほど、さらなる力が  
欲しいとお考えですね...

バリの修行場はココ。宿屋の2階だなん  
てシブいぜ







# 魔街道⑥

アトラス迷宮を抜けると、この魔街道⑥に出る。この洞窟を抜けると、南米「グリーンヘル」へいけるぞ！

魔街道なので、（？）までもないイベントはない。道のない袋小路に迷い込んだり、宝箱（4）付近の通過で、壁を見逃して無暗足を踏まなうように注意。マップを見ながら進めば迷うことはないと思う。



アトラス迷宮へ↑



↑グリーンヘル冥界門へ

- ①仙魂丹
- ②傷薬
- ③仙魂秘薬
- ④万能薬
- ⑤メタルブーツ

## ●魔界の者

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	820	200	675	—	—
オロンテク	無	1015	203	697	死の宣言	傷薬
冥界岩	無	1210	203	687	—	霊薬
ガンマー	無	1600	207	674	放心攻撃	仙魂丹

# グリーンヘルの村

チャムチャムの生まれ故郷にして南米の聖地「グリーンヘル」。ここにも邪銅鐸の魔の手は忍び寄っていた。

グリーンヘルでは、主人公たちは難なる戦士として迎えらる。村の長老に、太陽神殿にある2つの宝珠を守って欲しいと頼まれる。どうやら邪銅鐸もハレハレ山にあるらしい。村人にケツアルクアトルの力をもらってから（修行をして、ステータスをアップさせてから）、太陽神殿のあたるハレハレ山に向かおう。



## ●薬屋

アイテム名	効果	金
傷薬	体力回復・中（個人用）	200
全体傷薬	体力回復・体力最大値/50%分回復（全体用）	3000
気合酒	気力回復・中（個人用）	400
天龍酒	気力回復・最大（個人用）	1750
解毒薬	ステータス異常「毒」の回復	90
目醒め薬	ステータス異常「混乱」の回復	110
解神薬	ステータス異常「放心」の回復	120
霊薬	ステータス異常「呪い」の回復	140
仙魂丹	ステータス異常「魔界不能」の回復（体力の少ない状態で回復）	1500



フィールドマップ・↓  
南米地方へ

## ●土産屋

アイテム名	効果	金
煎じ薬	体力回復・最大（個人用）	1500





うきまききき  
我が名は魔界神ミズキ!!  
魔界神ミズキが初登場。その力はいかに強大



混乱勿忘のある主体攻撃、防  
御不能なので対処法はない  
どの属性でも大差ない。

太陽神殿に入るには、黄金のバナナンが必要で、それを手に入れるには勇気を示す必要があるらしい。  
勇気を示す試験は、マップのB、C、D地点で受けられるが、黄金のバナナンのところにいるのはDだけ。  
黄金のバナナンは、太陽神殿の扉を開けると、シバルバに先を越されてしまう。シバルバとのバトルはE地点で、ズイガーが助けるにせよ。シバルバを倒すと、主人公たちの前にミツキが現れる。宝珠の力を奪ったうえ、ズイガーを邪銅鑢に取り込んでしまふのだ。ズイガーの説得によって邪銅鑢破壊に踏み切る鈴音。しかし、同時に法力も枯れ散ってしまった。

樹海を抜けると、見晴らしのいい山中に出ることが出来る。目的地の「太陽神殿」は、雲の上だ。

# ハレハレ山

## BOSS シバルバ

属性：無	所持アイテム：－
体力：5200	奥義名：バガル・ベルダ
金：1813	「無」、ラテンテ・リベル
経験値：4372	「無」、ロクラ・スエラ
特殊能力：呪い、混乱攻撃	「無」

## ●魔界の者／ハレハレ山（樹海&山中）

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
リグレット	無	830	208	679	－	薬草
チャク	無	1033	209	682	－	－
ムーラ	無	1070	217	706	呪い攻撃	呪いの邪香
アハウ	炎	1108	233	729	－	炎の粉
ムクラン	聖	1145	241	753	－	聖の粉

## ●魔界の者／太陽神殿

名前	属性	体力	金	経験値	特殊能力	所持アイテム
黒夢	無	1070	226	706	属性吸収	－
カトゥン	聖	1108	234	730	－	聖の粉
パルマ	無	1165	230	773	－	呪いの邪香
チュルト	炎	1203	238	797	－	炎の粉
ムクラン	聖	1240	244	822	混乱攻撃	聖の粉

- ①ヘビーブーツ ②パールピアス ③バナナ  
④全体傷薬 ⑤解毒薬 ⑥天聖酒  
⑦アハウの皮衣 ⑧全体傷薬 ⑨退魔香

↓フィールドマップ・南米地方へ



●ハレハレ山

## ●ハレハレ樹海

オリジナルイベント  
発生場所  
ハレハレ樹海の  
A地点



お馴染みリムルの水浴びシーン。NFに載るの何回目だ？

でも、そこは沼だよ！  
リムル水浴びタイム！

属性が「冷」だけあって、リムルは南米の暑さにはかなり参っている。ハレハレ樹海の沼で、なりふり構わず水浴びをはじめてしまふのだ。



電気ウナギン最後の抵抗、チャムチャムしびれるの図、チャム

## BOSS ウナギン

属性：雷	特殊能力：－
体力：5050	所持アイテム：－
金：1766	奥義名：大気が震える…
経験値：3312	「雷」

チャムチャム  
電気ウナギンを捕まえる!!  
久しぶりに故郷へ帰ってきたチャムチャムは、病気で苦しむ親友のチョナチョナのために、元気のモトである電気ウナギンを捕りにいくことに。体力を回復しつつ、サリール・ウングイヤスやキルク・コルヌーを連発するだけで楽勝。レベルによつては、体力回復の必要もなだろう。

オリジナルイベント  
発生場所  
グリーンベルの村  
チョナチョナの家を  
尋ねると発生



# 殺してあげる



マチュアの代名詞といえる突進技。性能はかなり優秀▼



爪で空を切り裂くような打撃技。使いどころが難しいかも

## マチュア

必殺技



## デスペアー

相手に向かって低空で突っ込む突進技。一応対空にもなる



## ヘヴンズゲイト

相手をつかんで壁に激突させる超必殺技。ヒット時にはトロクマークが出るぞ▼



## ディーサイド

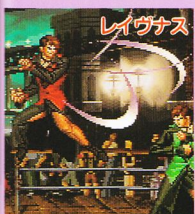
腕をのびて相手をかみ、遠くへ投げ飛ばす投げ技



## KOF 96 (2P)

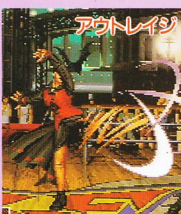
2Pはベストが紫に。ますます大人っぽくていいよね▼

衣装



## レイヴナス

空中版アウトレイジのような技。こっちの方が使えるかな



## アウトレイジ

足を鎌のようにまわして、蹴りを連発する技

# 痛いよう!

## バイス

必殺技



## コアフェスト

相手の顔を地面にすりつけて投げる技。結構残忍な技だね



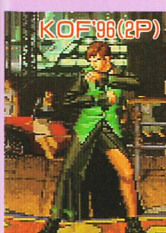
## ネガディファント

フランクेशジュタイナーのような投げを3回くり返す超必殺技



## ディーサイド

マチュアと同じ投げ技。性能はマチュアの方が上なのだよ



## KOF 96 (2P)

バイスの2Pは緑のベスト。これまた似合ってます

衣装

# キャラクター テキスト

## マチュア



## プロフィール

格闘：不明。主にスピードを得意とする。  
誕生日：4月8日  
年齢：28歳  
出身地：？  
身長：177cm  
体重：58kg  
血液型：O型  
スリーサイズ：B88・W57・H87  
趣味：機械じり  
好きな食べ物：鳥（特にチキン）  
得意スポーツ：スノーボード  
大切なもの：自分の美貌  
嫌いなもの：鳩

☆NF人気投票結果

第4回 9位 | 第5回 26位

# 元ルガールの秘書にして オロチ八傑集 マチュア&バイスに迫る

## バイス



## プロフィール

格闘：不明。主力技を得意とする。  
誕生日：11月28日  
年齢：27歳  
出身地：？  
身長：176cm  
体重：55kg  
血液型：A型  
スリーサイズ：B90・W58・H88  
趣味：アメリカコレクション  
好きな食べ物：梅  
得意スポーツ：キックボクシング  
大切なもの：ARON WISE ENFLEEDのサイン本  
嫌いなもの：草薙菜丹

☆NF人気投票結果

第4回 11位 | 第5回 13位

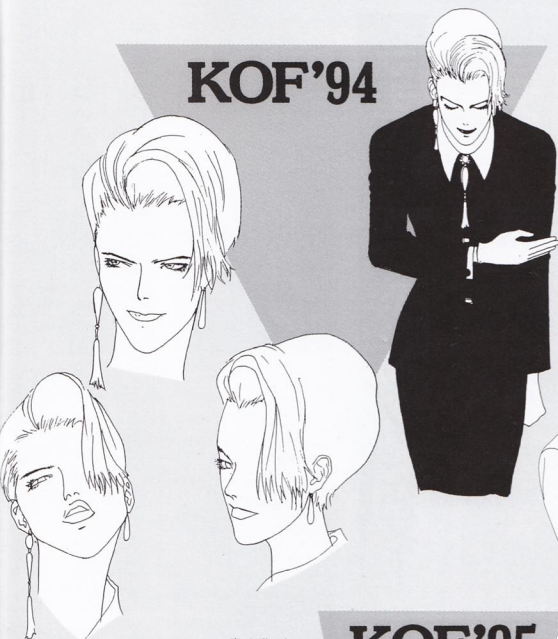






# 設定 原画

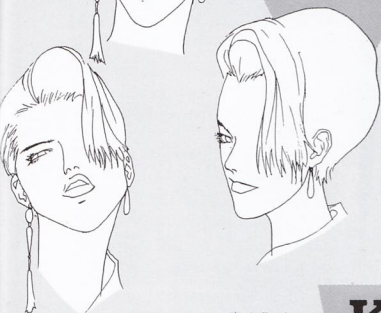
## KOF'94



この時は、マチュアという名前はまだ出ていません。髪を上げているようにも見えますが、ショートのようにも見えますよね。しかし美しいさは変わってませんね♡



## KOF'95



バイス初登場のお姿♡ 2人とも秘書時代からイアリングは同じものを付けているんだね。一目で仕事ができそうな印象を受けるとね

## Q&A コーナー

このコーナーでは、キャラクターに関する疑問をS.N.K.さんに答えてもらってます。

**Q** …彼女たちは自分が、オロチ一族といくつ、またオロチ八傑集であることをどのように考えているのでしょうか。

**A** …彼女たちは、オロチ一族の長を崇拜し、長の意思を自らの意思として遂行しているのです。

**Q** …2人とはどのような男性がタイプなのでしょうか。

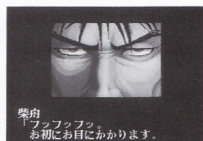
**A** …マチュア：マッチョなタイプ。  
バイス：渋めのタイプ。

**Q** …ルガールの秘書として初登場したマチュアとバイスですが、主に仕事は何をしていたのでしょうか。

**A** …2人とも普通の秘書ですが、マチュアはオメガルガールの改造にも携わっていたらしい。まったくマル手な秘書だ！

**Q** …バイスの嫌いなものは草薙柴舟だそうです。バイスは、なぜ柴舟が嫌いなのでしょうか。

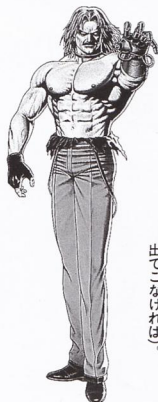
**A** …柴舟の治療、洗脳にかなり苦労させられたことが原因だと思いますが、やはりオロチに敵対する草薙の血のせいかもしれないです。



柴舟  
クッパッ  
初期にお目にかかります。  
洗脳された柴舟。実はバイスの隠された苦労があったのだ

**Q** …2人の生死はどうなっているのでしょうか。'97の八神庵のエピソードを見ると登場の仕方といい、2人は死んでしまったような感じが…

**A** …たぶんそうです。今後出てこなければ。



なんとマチュアはオメガルガールの改造にも携わっていたらしい。まったくマル手な秘書だ！



# ▶キャラクターテキスト



## 特選メッセジ

### マチュア

### ●勝利メッセジ

もはや、人間に寛容になることなど無理ね！ 京！人は神罰を受けるのよ！

(VS主人公チーム) 正義の名の元に数限りない人の魂ができたわ！ 愚かなるは人間ね。(VSキムチーム) 地位も名誉も俗物の証！ 悪の美善など俗な人間には理解できないわね！

(VSボスチーム) 自分の力を人のために使うなど美に愚かなだわ。自然の摂理に反することよ。

(VSスゴロウジャチーム) あなたたちの夢をみるでしょ。さあ遠の夢の世界に案内してあげるわ！

命のかけひきはいつもソクゾクするわ！ 最高の快楽よ。(VSその他のチーム)

甘い。同じ女がお前たちのような連中だと思つて、吐き気がする！！

(VS新・女性格闘家チーム) 現実はずにくだらん連中が多いな。が、その價いは高くついたのだらう！

(VS八神チーム) 時代が進もうと、人の根本は何一つ変わらない！ 悪意が人間の本性だ！

力なきものは去れ！ それが私のお前たちへの最大限の譲歩だ！

人間は自分で自分の首を絞めるわもしろい動物だ！ 見ていてあきんな！

(VSその他のチーム)

### バイス

### ●勝利メッセジ

この後、暴走した庵に倒されてしまつた人。その生死は？

## 次号予告

## 次号のキャラクターテキスト

はサムライシリーズの主人公、霸王丸の登場だ！ あのルックス、あの性格、そして数々の必殺技にあふれる彼の豪快さ、あこがれている人も多いはず。そんな霸王丸の魅力について旧サムから天サムまで、あますことなく徹底検証していくぞ！！



バイス「どうした？八神・・・！」

## エニシング

名前	マチュア	バイス
必殺技	デスロウ メタルマサカー デスパアー ディーサイド	アウトレイジ レイヴナス ゴアフェスト ディーサイド
超必殺技	ヘブンスゲイト	ネガティブゲイン



『KOF'97』ニューフェイスチームの  
ストーリーを読んで涙したキミに贈る!

# さよならはいわないでⅡ

～消えたネオジオキャラたち

男「かったな! ヘルバウ  
ッ…なっ!!」

数メートルあつた距離をい  
つの間にか縮め、男の目前ま  
でつめ寄っている社。ニヤ  
リとした表情が飛び込んで  
きたかと思うと、男が急に  
浮き方つて回転する。腕1  
本で男を軽々と持ち上げてい  
る社。

社「こんな腕でよくも出場す  
るなんてぶちあげたもんだ。  
これで勝つてこれたのは名  
前通り「幸運」だったからか  
もな。」

(NF8月号29ページ) K  
F'97 ニューフェイスチ  
ームのストーリーより

クインティール、某探偵事務  
所 かけこんでくる男、  
「太変だよネオ!」

「どうしたジコ」

「今度NFで、消えたキャラ  
の特集やるらしいよ!」

「ふん、NFっていう、8  
月号みたか? なんか奴ら、  
かわいそうだなよな」

「そうそう、彼らもこの記事  
出るらしいよ。僕らも交渉し  
て出してもらわなきゃ」

「バキッ」

「痛いよネオ、いきなり殴る  
なんてひどいやないか」

「俺らは消え、ねえ!」

「さうだっけ?」

「シリーズ全部出でんだら?  
全部、つても2作だけ」

「でも「クイズ大捜査線」も  
「クイズ探偵ネオ&ネオ」  
もフロムナードに載つない  
し、いまだにネオジジオCD版  
も出ないし、続編も…」

「もういい、これ以上」

「ネオ、なぜ泣くの?」

## キャラコメント

ヘビィD! (以下D)「まっ  
たく情けねえ、だいたいお前  
が負けるか」

ラッキー(以下ラ)「だから俺  
が負けるか」

かきねえって、「男」とし  
か書いてねーだろ!」

D「名前に「幸運」ってつ  
いて、「ヘルバウンド」なんて  
必殺技使うの、お前以外に誰  
かいるってんだ!」

ラ「コヘルバウ」としかい  
ってねーじゃねーか!」

ヘルバウムクレーン「かもし  
ねーだろ!」

D「そんな必殺技あるか!」

ラ「無知だ、てめー、いい  
いか、ヘルバウムクレーンと  
いのはだ、ドイツ・サク  
セ地方の菓子職人の間で受  
け継がれてきた必殺技で…」

D「ワソばつたかいつてんじや  
ねえ! だいたい「サクセ  
ン」じゃなくて「サクセン」  
だろ、どっちが無知だ!」

## アメリカン スポーツ チーム

## ヘビィD! ラッキー・グローバー スライアン・バトラー



©SNK 95

復活確率

25%

## 関係者の証言

「アメリカンスポーツチ  
ーム」

「おひい、覚えてるか?」

「ムサいだっけ。たいたとど  
ない男たちだっけ」

「ハ、逆だよ逆、この俺様  
の記憶にないってのは、た  
い」

※この記事はNF編集部で独自に作成したものであり、コメントも想像によるもので  
す。また、復活確率もあくまで予想ですので、たとえ外れても怒らないでください。

●重藤 京京、二階堂紅丸  
さん/日本

アメリカンスポーツチ  
ーム? ああ、知ってる。俺  
昔「ラッキー・グローバー」のフ  
ァンだったし、彼がNBAで  
活躍した頃、よくTVの前  
で応援したもんさ。対戦した  
時、サインももらったぞ。  
今も部屋に飾つてある。」

●格闘家として? それに  
ついては…まあ、彼らはスポ  
ーツマンだつてこたけいお  
せてくれ。バスケや対戦した  
ら、俺がラッキーに勝てるわ  
けないだろう!? 誰にでも向き  
不向きはあるんだよ。」

●それ以上は…俺の口からは  
いえないな」

●デリー・ボガードさん/ア  
メリカ



# 藤堂香澄

とう どう か すみ



①龍虎の拳 VOL.9  
②VOL.5  
VOL.9

## キャラコメント

「今日のKOFに出場できないのは私としても残念ですし、キングさんと舞さんにはご迷惑をかけて申し訳ないと思っています。」

ただ藤堂家の娘として、やはり父親を見つことが最優先なのです。この香澄のわがまま、分かってください。え？ そんなに父親の存在が分かったかって？ ある親切な方が、手かきを教えてくれたんです。暗くてよくからなかったんですが、「これが父親って？」とかいながら涙を流して帰ったんですよ。いったい誰だったんでしょう？ それに私、高校を留年するわけにもいかないです。別に草薙さんのことをいつてもいいわ。あ、あくまで一般論で……の、こめんなさい！」

復活確率

70%

## 関係者の証言

「うーん、香澄ちゃんねえ。おたがい親父で苦労するよな。でもあの若さで、もう親父を超えてるのはないしたもんだ。俺なんか、未だに親父に勝つたことあるけど、ありやどう考えてもマズレたわ。あのと何回も挑戦したけど、一度として勝ったことないもんだ。」

ただやっぱり、もう少し英語は話せるようになった方がいと思うな」

●リョウ・サカザキさん／アメリカ

「どう、お父様つかった？ チームの方は心配しないで、お父様探しに専念してね。大丈夫、チームの方は私がいつかまとめておくから、いつでもお父様を探してね……」

●神楽ちづるさん／日本

## キャラコメント

「まったく、やれ必殺技が……つかないだの、娘の方が全然父親より強いだの、人がたまって聞いておれば、みな好き勝手いとおつて。」

えたい香澄に藤堂流を教えたのはこのワシだぞ!! ワシが重んじて以外の必殺技を使わないのは、使えないのではなく、あえて使わないのだ。そもそも技とは、数を覚えればよいというものではない。たとえ「必殺技」をいくつ持たうと、それが半端なものであつては本当の必殺技とは呼べないのだ!

たった一つの技を、ことごとくまで極める。ハデではないが、これこそまさに、武道の真髄ゆえにワシの重んじては、その辺の「必殺技」とは重みが違ふんじやあ!!

「……ん？ お前の言葉に重みがない? : ほんとけ!」

## ①龍虎の拳

## ②龍虎の拳II

## 関係者の証言

「ああ、あのおつちゃんかいな。それにしても香澄ちゃん、親父に似なくてよかったな。関係あへんけど、最近? : 知らんなあ。去年のKOFで、なんか香澄ちゃんに応援したのを見たけど、あのと香澄ちゃんか、父様! 一つで駆けよつたら「ひ、人違いじゃ」って逃げ出したつたらなあ。ほんましょもない親父やで、香澄ちゃんも苦労するわな。」

「……今後の出番? うーん、ないんじやう?」

●ロバート・ガルシアさん／イタリア

「我が生涯のライバルよ、最近の若い者はとかくおもしろく見えて、おもしろいもの、その力はよく分かっておる。修行を終え、再び対戦できる日を楽しみに待っているぞ!」

●タクマ・サカザキさん／アメリカ

復活確率

15%

# 藤堂竜白



# ハイデルン



①VOL.9 VOL.9  
②VOL.5 VOL.9

## キャラコメント

「そもそも現代・中世ならいざ知らず、現代戦において作戦指揮官が前に立ち、敵軍との直接戦闘に参加すること自体、特殊なテクニカルなものであることを我々はまず認識せねばならぬ。」

具体的にいいうなら、'94と'95の両大会について私は直接参加したわけだが、これは目標地点にどうも私自身が赴かなければならないわけがあったためだ。

今後このようなケースが発生するかもしれない。今にしては、その可能性は限りなく低い、と回答がよい。まあ、どのことかな、限り、私自身が前線で闘うことはないはずだ。いたした作戦でもないのに私が同行せねばならぬ、情けない部下を持った覚えもないしな」

復活確率

35%

## 関係者の証言

「おい、どう思うよ、クラーク?」

「何って、隊長のセリフだよ。アレ、隊長だと思うか?」

「……ああ? あの方の考えていることって、いまいち分からないところ、ありますかね?」

「……そんなんよ。どうもひっかかるんだなあ、特にもう前線に出ない、ってこと。」

「隊長も、あれで結構血の気の多いところありますからね。タクマさんと柴崎さんあたりと組んで、次回は「オヤジチーム」で出場したりして……」

「クッククック、ありやあるけど、そんでみんなお面つけて、正体隠してるつもりなんだけどレバレとか?」

「ゲッ! 大佐、うしろ!」

「隊長! し、失礼しました!」

「ラルフ・ジョーンズさん、クラーク・スタイルさん、アメリカ」



# タクマ・サカザキ



復活確率

40%

## キャラコメント

「リョウ、ユリ、ロバートもまだまだ未熟はいえ、それなりに精進はしておるようだ。ワシの復活を楽しみに待っている方々には申しわけないが、もはやワシは引退した身、表舞台に出ることはないものとあきらめてくれ。」  
 そのかわりといつてはなんだが、伝説の空手家、Mr.カラテはまだまだ活躍していきうのだぞ。ここだけの話、彼とワシとは旧知の仲、親しい友人同士なのだ。

「何? Mr.カラテの正体がワシじゃないか!?」  
 それは気のせいだ。さきもいったが、な、彼とワシは親しい友人同士であつたんだ。決して同一人物では……」

## 関係者の証言

「もう、お父さんもいい加減にしてよね! 引退するとかいつても、なんにも前と変わってないじゃあ! だって何がMr.カラテ? 家で天狗のお面着いて、よくバレてないつもりでいるわね!」

●ユリ・サカザキさん/アメ  
 この点に関しては誰もユリと同意見だ。たしかにオヤジは強いし、尊敬もしている。ただとてな、Mr.カラテはなんだぞ、Mr.カラテは……  
 ●リョウ・パイロンスン/アメ  
 「ビョウビョウビョ! やはり面はいいのう!」  
 ●リー・パイロンスン/アメ

## キャラコメント

「ルガールの一件は、つくづくワシも自分の力不足を思い知らされた。元草薙流伝承者として、まったくお恥すかしい限りじゃ。」  
 今は世界を巡り、もう一度我身を鍛え直してやる。それに、オロチの動きも気になりは京にすべてを任せきり、というわけにもいかん。

●タクマ・サカザキさん/日本  
 アグラをかき、努力を怠つておつたあのバカ息子も、最近やつと目が醒めたようじゃ。そよも悪くもオロチ一族、そして、あの八神の墓だれ坊主のおかげというわけか。  
 京よ、お前にしては不本意だろうが、これもまた我が一族の宿命。互いに目の連命を呪うとしよう。……それと、いかにげん高卒業せんと

●草薙柴舟さん/日本  
 草薙殿のお気持、このタクマ、痛いほど分かります。ワシがつて、心ならずも息子と闘い、敗れたことがあります。息子に敗れるというのは、嬉しくもあるのです、また寂しくもあるものです。だが我々もまだまだ、負けっぱなしというわけにはいきませぬ。息子たちに父の威厳今一度みせてやりましょう。」

●タクマ・サカザキさん/アメリカ  
 「フツ、最近はどうもこいづも、オロチ、オロチとうるさくてヘッドが出る。我こそワシのボスと呼ぶにふさわしい唯一の人物、我が力こそまさに最強態、並ぶもののない力なのだ。」  
 オロチのパワーは認めよう。だがし、それを使うオロチ一族は悪者の集まり、あのパワーを扱うにふさわしい誰か一人もいないと思うのだがね。だからこそ、この私が有効に使つてやろうと思つたのだよ。  
 ●麻宮アテナさん/日本  
 「力为己の欲望のみ使う人は、いつかその力によって滅ぶ。あなたさまに、それを実現した人です。」  
 体たえな復活したとして、正義の力があなたを許しません!」

# 草薙柴舟



復活確率

45%

## 関係者の証言

「まったくオヤジも、どこをほつき歩いてんだか知らねーけどよ、たまにや家に帰つてやれよ。ロジやおくろ、あれは一種の道楽だから、なんていつてつて、やつぱ寂しうござんせ?」  
 うさつて……ここの俺に任せ、さつと家に帰つてマイホームババしてろよ!」  
 ●草薙 京さん/日本

●タクマ・サカザキさん/アメリカ  
 「フツ、最近はどうもこいづも、オロチ、オロチとうるさくてヘッドが出る。我こそワシのボスと呼ぶにふさわしい唯一の人物、我が力こそまさに最強態、並ぶもののない力なのだ。」  
 オロチのパワーは認めよう。だがし、それを使うオロチ一族は悪者の集まり、あのパワーを扱うにふさわしい誰か一人もいないと思うのだがね。だからこそ、この私が有効に使つてやろうと思つたのだよ。  
 ●麻宮アテナさん/日本  
 「力为己の欲望のみ使う人は、いつかその力によって滅ぶ。あなたさまに、それを実現した人です。」  
 体たえな復活したとして、正義の力があなたを許しません!」

●タクマ・サカザキさん/アメリカ  
 「フツ、最近はどうもこいづも、オロチ、オロチとうるさくてヘッドが出る。我こそワシのボスと呼ぶにふさわしい唯一の人物、我が力こそまさに最強態、並ぶもののない力なのだ。」  
 オロチのパワーは認めよう。だがし、それを使うオロチ一族は悪者の集まり、あのパワーを扱うにふさわしい誰か一人もいないと思うのだがね。だからこそ、この私が有効に使つてやろうと思つたのだよ。  
 ●麻宮アテナさん/日本  
 「力为己の欲望のみ使う人は、いつかその力によって滅ぶ。あなたさまに、それを実現した人です。」  
 体たえな復活したとして、正義の力があなたを許しません!」

# ルガール・バンシュタイン



復活確率

10%

## キャラコメント

「力为己の欲望のみ使う人は、いつかその力によって滅ぶ。あなたさまに、それを実現した人です。」  
 体たえな復活したとして、正義の力があなたを許しません!」

## 関係者の証言

●麻宮アテナさん/日本  
 「力为己の欲望のみ使う人は、いつかその力によって滅ぶ。あなたさまに、それを実現した人です。」  
 体たえな復活したとして、正義の力があなたを許しません!」



# マチユア



96  
XOY  
97  
XOY

## キャラコメント

「悪かなる人類は自らか犯した罪を償わなくてはならない。それが自然の摂理なの。」

「私たちは一足早くそれに殉じただけ。しよせん貴方たち俗物には、私たちが悪の美善など分かるはずはないでしようけど。ウフフ。」

「まあ、私たちがいなくなつてみんな寂しいのは分かるけど、ほら、他の人たちが、やっぱり色気が足りないでやうう。にしろ残りの人たちが、ガキばかりですものねえ？」

「それに色気ついても、ただ服の表面積を小さくすればいい、つてもではなくて。お分かり？　かわいいののーさん？」

「あら、どうしたの？　眠れないの、そのあたな？　な、私が醒めることのない夢を見させてあげようか？　そう、永遠にね。」

復活確率

5%

## 関係者の証言

「何よ、ガキだなんて失礼ね、あんなHな年増なんかKOFに出なくなつて、今年もこの私、舞ちゃんが出れば大丈夫に決まつてるんだから。」

「なにしろSNK元祖お色気ヒロインは私のよー。よっ、日本一いっく。」

「不知火、舞さん、日本。」

「直接会うことはなかったけど、仕事柄いろんなところで噂は耳にしてたわ。もちろん、あまりいい噂じゃなかったけど、間接的に仕事を妨害されたことも一度しやないしね。」

「復活した？　やほー！　度は対決しないかね。ばっきゅーん♡」

「フルー・マリさん／アメリカ。」

「フントッ！　そのまま死ねっ！」

「八神、庵さん／日本。」

## キャラコメント

「悪意こそが人間の本性。八神をみるかい。人を信じることもできず、裏切りを続ける哀れな男。あれこそ、本来的人間の姿に限りなく近い。」

「すばらしいじゃないか？　もつとも、あんなように多少、私たちが手助けはしたが、血の暴走は計算外だったけど、のみち私たちとて、死すべき運命からは逃れられん、あらば、いっそのこと八神に殺されるというもまた、楽しいじゃないか？」

「私たちの復活。この世の終末に近いというに他人の復活を気にするのは、まったく悠長なことだね。愚か者ども。」

「たとえそれでも、というならば……満月の夜に、また会おうか。」

## 関係者の証言

「バカな女たちめ、俺につきまどうから、あんなことになる。俺は誰の干渉も受けん。」

「八神、庵さん／日本。」

「おい、なんで俺がここに……」

「……俺はコイツと何も関係ねえはずだろうが、あんな……」

「……ギヤラはもうん払ってくれんどうなあ？」

「……ところで、バイスってどんな奴なんだ？　俺アKOFなんて今まで興味なかったからなあ、全然知らねんだよ！」

「……ふん、こいつね。なかなかソソる女じゃねえか。死んだのか、もつたいいねえ。」

「……なんだ？　今……」

「ツ、気のせいかな、しかしなにか気になるぜ。この女、会ったこともねえってのによあ……」

「山崎竜二さん／日本。」

# バイス



96  
XOY  
97  
XOY

復活確率

5%

# SNK以外の消えたキャラ、ステークスウィナーの馬たち

「SNK以外の消えたキャラ。実はけっこう、いそいでないなかつたらしい。」

「ワールドヒーローズシリーズなんて結構多いし、キャラ多いし、いかに消えたキャラがいそいそ感じなの、ほんとに人もいないんだよ、そ、そんなところに一条の光。そう、それはザウルスの傑作競馬アクション「ステークスウィナー」だ。あの名馬たちは、着実に代替わりを重ねていたのだ。」

「もともと、競馬馬をデビューさせて古馬になるまで進めていくというゲームの性格上、同じ馬が連続で登場するっていうのは無理がある。初代に出た馬たちが、「」に出ないのも、納得がいくのだ。」

「ただ、消えたキャラ」とはいえ、「」に登場するダンスステップがデイスコタンサーの妹だったりと、馬の血統にその名前を明けることができるのがあるらしい記憶。もし「」が出るとしたら、兄弟馬だけでなく、子供たちも登場してほしいね。」

## デイスコタンサー



エスエスマッハ

## ノーザンライト



ユーロビート

## ピーサイレント



ドライブシュート

## ゼロファイター



キングクリムゾン







Mr.  
ビ  
ツ  
グ



① 龍泉の巻シコースト  
② YOLLO

↓  
キャラコメント

「……ッ！ 俺や忙しんだよ。前回もギールが出たんだよ。その動向を探るために参加したけど、今回はみんなも出ないようだしな。今はそんな大会、俺自らが出る必要もねえ、兵隊出してしいるんだ」

「……まあ、ウチが出して兵隊はたしかに予選で全負けたもったのは情けないけど……」

「……ロチ？ 知るかそんなモン、俺とや関係ねえことだ」

ギースの野郎がやがて興味を示しては、気がなるようにや気になるが、

「もちろん、そのロチとやらが、俺の縛張りになるかしやがったら黙ってやねえぞ」

「……かたよりあえず今のところはそんな問題も起こしねえようだし、ほんとにいても問題ねえだろ、多分。」

それに、最近姉ちゃんたちもかまってやってねえしな、

「ガハハハ」

●レオナさん／国籍不明

関係者の証言

「あんなタコみたいなヤツ  
いなくなつて当然よ! 下品  
だし、スケベオヤジだし」  
今度の龍虎はあんなタコ、  
出る幕ないんだから。何しろ  
アタシと香澄ちゃんが主役で  
、それとキングさんとレニ  
イさん、ああとついでにお  
兄ちゃんとロバートさんもい  
んでえ。ボスはシンクレアさ  
んでユリ・サカザキさん/アメ  
リカ

●ユリ・サカザキさん／アメ  
リカ

「ビッグの復活はあるかだって？ まったく、不愉快な質問をしてくれるじゃないか。個人的には顔も見たくはないけど、どうだか。けつこうしつこいからね、ヤツも」

●キングさん／イギリス

「...どうして見栄をはろうとするの？ 人気も実力もなければ」

「……どうして見栄をはろうとするの？ 人気も実力もなければ」

「……どうして見栄をはろうとするの？ 人気も実力もなければ」

「……どうして見栄をはろうとするの？ 人気も実力もなければ」

復活確率



キャラコメント

「拙者の目的はただ一つ、我が拳を超えるものの抹消。それ以外に興味はない。KQFに出場するのも、あくまでそのための手段にすぎぬ。」

極限流よ、拙者を失望させ  
んでくれよ…」

関係者の証言

「うおー!! どこだ、どこに  
いる影二! 会ったら殺す!

●不破 刃さん／日本

「…如月? そういや見ねえな。K O F '95のあと、もう一回、己を鍛え直す」とかいってフラリと消えたつきりだよ。…その後の行方? ハッ俺が知るかよ?

あいつとは仲間でもなんでもなし、そんなヤツ探してるヒマあったら洗濯でもしてるぜ。もちろん、ギース様の命令があれば別だけどよ」

●ビリー・カーンさん／イギリス

●ヒリー・カーンさん／イキリス

「……しょせんは弱者。そのま  
ま死ねッ！」

●八神 庵さん／日本

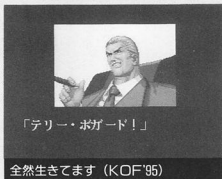
如月影二



復活確率



① 龍虎の拳、N、KOF '95  
② KOF '96



全然生きてます (KOF'95)





やま だ じゅう べ え

# 山田十兵衛



① 銀狼伝説シリーズ  
② 銀狼伝説の

## キャラコメント

「ほつほつほ！ 全員の女性ファンのみさん、待たせたのう！」

次の銀狼シリーズについては、ワシ、山田十兵衛堂々の復活ちゃ！ 題して「真・銀狼伝説」十兵衛鬼変化！、来年初頭の超期待作、心して待つておれい！  
●根拠？ 「リアルバウト」CD版のロード画面に出ていたワシ、  
●オジョロジステーションにもアンディたちをさおいて出演したんやぞ！  
どうだ、ワシの次回作出演は、もう決まったようなモンぢやめい？  
ワシのサインが欲しいなら、今のうちやぞ！

復活確率

85%

## 関係者の証言

「もつ、十兵衛おじちゃんたら、まだ懲りてないのなつ？」

出演しなくなったのは、女性スタッフのおしどろくで問題になったとか、どうせそんな理由でしょ？ 試合中だって、あたしの胸触れたこと一度や二度じゃないし。出たかつたら、少しはタン先生を見習いなさい！」  
●不知火 舞さん／日本「は、誰じゃつたのいのう？」  
●タン・フールさん／アメリカ「こ老休、お元氣そうでなによりです。できればまた、お手合わせ願いたいものです。ただ、舞の…その…身体をどさくさにまぎれて触るのは、やめていただけないかと…」  
●アンディ・ボガードさん／アメリカ

## キャラコメント

「最近をみないって？ バカだな、俺はSWFのメインイベントだぜ？ TVつけりゃいつでも会えるって、プロレス放映はもつと深夜だけだな。」

休み日はもつと、近所の公園で子供たちとアソフトごっこを遊んでるかな。たまに、オジービフ使つてバーベキューしたりとか。…ああ、そっちじゃなくて聞きたいののは場外の方か。俺自身はやる気マンマンなんだがなあ、どうも最近はお呼びがからなくて。」

まったく、みんな俺のことなんか忘れちゃったのかね？ 冷たえなあ、チェツ、俺はみんなとのフアイト、楽しんでるのよ。今度また、バオバオカフェにでもいつてみるか。」

① 銀狼伝説シリーズ  
② 銀狼伝説の

「奴のスタイルには優雅がない。聞いと、パワフルかつかえろ。たの総合芸術であるんだ。」

飯にもプロを名乗るなら、もう少しそのことを考えてから聞いと臨んで欲しいのだ。それがないようでは、やはりリアルバウト、の名の下にはあきしくない。ショ…ビネスがお似合い、というのを自ら証明しているようなもんだ。」

●ワルフガング・クラフザさん／ドイツ「Yo! Hoo! ワーンドボオウツ！ ハッハッ！ ペアのヘアスタイル、グツド！ あとはファッションセンスさみかれば、ミのようには復活できるぜエー！」  
●タック・キングさん／アメリカ

復活確率

10%

# ビッグベア



# 龍虎激変！

## どうなる今後？

もとの龍虎シリーズよりゲスト出演の（はず）のKOFシリーズのなかで出演回数多くなつちやつて、どうすんだ君ら（特にリョウとロバート）って感じの口癖のぞき。

彼らをKOFオリジナルキャラと思ってる人がいる。っていうのが談に聞こえるようになってきた（いや、NF読者にはないかも知れど…）

それやKOFに出てるキャラはいないし、いざとなつたら本当にKOFキャラになつちやないし（つて、おい！。やつはジャレにないのは、龍虎シリーズにしか出てないキャラたちだよ。KOFも、これ以上の旧キャラ復活は難しそうだし。となると、やはり彼らの頼みの綱は龍虎の続編。でも多

さなみに「外伝」のフナトをみると、「G」があるのだから舞台はうやうや日本つぽい。だけ、設定的にみて日本へいさうもないキャラもいるなあ。次回も全員出演するのが、悪いんだけど、そろもいがないのかも。そこで勝手に大予想。次回作で、消えそうなキャラは「コイツらだ！」

「どうなる今後？」

「どうなる今後？」

「どうなる今後？」

「どうなる今後？」

「どうなる今後？」

園長先生だしねえ…。子供たちは置いてけぼりでしょ。

「どうなる今後？」



# リチャード・マイヤ



① 鐵狼伝説  
② 鐵狼伝説II

## キャラコメント

「別に私が出ていなくても、代わりにボブが出ていれば大丈夫だ。なにしろアイツのカポエラの才能ときたら、まったく底なしなんだからな！ おかげ様で、バオバオカフエの方も繁盛してるよ。そういえばこの間テラーからチャッツと聞いたんだが、ちまたのファイターたちの間では「ファイターと呼ばれる者で、バオバオカフエを知らない奴はモグリ」とまでいわれてるんだ。そこまでいわれてるなんて、本当に光栄だよ。今後、このバオバオカフエを世界中のファイターたちをつなげるコミュニティースにしたいければ、と思ってる。サウスタウンだけじゃなく、世界中に3号店、4号店と増やしていくって、それが現在の私の生きがいさ」

## 関係者の証言

復活確率

10%

「リチャードサン、ワタンとつても尊敬してマース！ 感謝感激雨アラレデース！ リチャードサン、見ててくだサイ。期待に応えるタメ、ワタン頑張ります！」  
●ボブ・ワイルソンさん／ブラジル  
「リチャードには本当に世話になってる。金ない時は、タダでメン食わさせてくれる。あ、いつもタダメン食ってるワケじゃねーぞ、誤解すんなよな！」  
バオバオカフエは落ち着くね。リチャードは、家庭を持ってるない、いい年してフラフラしてるからだ。つていうけど、ある意味自分の家よりリラクースできるんだ。ま、自分の家つていっても、年の半分はあけてるし、いる時も本当に寝るだけだしな」  
●テリー・ボガードさん／アメリカ

## キャラコメント

「正直あのキグ・オブ・フアイターズでジョーと闘って負けた時、俺の中で何かが変わったね。それまでは俺、かなり世の中をヒナ目で見えてたんだけどよ、あいつと闘ってるうちに、すべてを懐みながら闘ってた自分が、とてもバカみたいに思えてきたんだ。なんていうのかな、あいつの拳には邪気があったくないんだよ、とここん陽気とか。つくづくヤツツの器のデカさ、そして目の境界を思いしられたね」

「リチャード、血が騒ぐこともあるさ。まだやれるんじゃないか、つてな。でもそう思ってた間も山崎に突っかって、結局ゴボコにされたままだったけど……」

## 関係者の証言

「ホア・ジャイ！ いいヤツだぜ、アイツ、少し口うるさいのがたまにキスだけで、でも、めんどくせーこと全部やってくれるし、俺様が世界を好き勝手に飛びまわってられるのもアイツのおかげだ。また今度、感謝のしるしに、ワニのから揚げでも作って持ってくるか」

●ジョー・バガンさん／日本  
「たしかに私の技もムエタイベースだけど、こんな奴のと一緒にして欲しくないね。私の技は華麗かつ最強、こいつが技はフーン、情けない。こいつが出場しなくなったのも分かるよ。それにこいつ、不潔そうじゃないか？ ジャックほどじゃないけどさ」  
●キングさん／イギリス



復活確率

10%

① 鐵狼伝説  
② 鐵狼伝説II

## ジャック・ダーナー



さすがにネオブラックキヤツ日本支部は作らうとは思ってしまっ



ボクサは以下略

## ワイラー



フレアを幸せに暮らしててください。

さあどうなる！ つて、この予想、もしあつても誰からも感謝されないよなあ。このままの時代設定なら、若ギース再び！って感じなのね。日本だし、でも、こんだだけKOFが浸



# マイケル・マックス



復活確率

5%

## キャラコメント

「いや、尊敬するアクセルさんですら復活しないっていうのに、そんな俺なんかに声がかかわらないじゃないですか。  
：声かけられたら？ いや最近のみなさん強いから、超必殺技も使えない俺なんか出て相手になるかどうか…。まあ、必殺技が1つしかない藤堂のオヤジよりはマシかもしれないけど、でもよかったあ、俺、忘れてなかったんだ。」  
伝説」のみで消えたヤツでもリチャードやホア・ジャイは「リアスベ」でもしっかりデモに出てんの、俺なんか「熊狼スベ」のアクセルさんのEDにチラッと出ただけだもんなあ。やっぱ、つく人間まちがえたかなあ…」

## 関係者の証言

「マイケル？ ああ、今は俺のセコンドについて頑張ってくれてるよ。  
：俺より先に復活したら？ そんなこと、あるわけないよなあ？」  
「アクセル・ホークさん／アメリカ  
「俺様のハリケンアッパーの二セ技を使う奴だろ？」なにがトネルネアアッパードつてんだ、まったく笑わせてくれるぜ！  
：そいやアクセル・ホークも使ってたなあ、その二セハリケンアッパー。  
だいたいこの格闘技の天才であるジョー・ヒガシ様の必殺技を真似しようなんざ、俺俺光年早えんだよ！  
ま、俺様にあこがれる気持ちも分からなくもわーけとな。ほんど人気者はつれえぜ！」  
●ジョー・ヒガシさん／日本

## キャラコメント

「腕が鳴るのは嫌だよ。ヘビー級チャンプのタイトル防衛も、もう飽きたし。本心でいえば出たいんだけど、ママに心配かけるからなあ…。ボクシングだって危険なスポーツだし、ルールがあるだけマシな。もっとも、だからこそ物足りない部分も出てくるんだがな。  
やっぱ俺に比べて一番大切なのはママだからさ、今まで心配かけた分、親孝行したいんだよ。そりやママは俺のことを思ってくれて「好きなことをおやさない、アクセル」っていうけどな、もう充分ファミリーマネーも稼いだし、まだ引退してラジコン三昧の日々でも送るさ。あ、最近「ミニマックス」もはじめたんだ、わざわざ日本から取り寄せてんぜ」

## 関係者の証言

「かつては三闘士としてともに闘った仲ではあるが、どうも奴には荷が重かったようだ、ま、しれん三闘士といっても、実質私一人もっているようなものだったからね。  
：奴の欠点？ 心が弱いこと、これにつきる。あの方に仕えるからには、時として悪に徹することも必要だということに、結局最後まで奴は染まらなかった。：狂気が足りたんだあ、クッククック。まあどちらにせよ私の好みのタイプでもないし、惜しいとも思わん」  
●ローレンス・フラッドさん／スウェーデン  
「ハウアーアイステディ！ ハッハッ！ 私がいれば、他にボクサーなんていらナイゼー！」  
●フランコ・パツシユさん／アメリカ

## ① 熊狼伝説シリーズ

## ② 熊狼伝説3



復活確率

15%

# アクセル・ホーク

## 安堵のあとの恐怖！

## サムスピのキャラたち

今回の企画で、サムスピキャラは人も消えたキャラに引っかけられている。これはやばい、先づつに発表された、武士道烈伝のおかけといえる。何しろ現時点ではサムスピキャラは「武士道烈伝」と「天草降臨」のどちらかに必ず出演しているのだ。ところが、その「武士道烈伝」発表からわずか1週間後、サムスピキャラ、特に「天草降臨」に出ていたキャラたちの間を衝撃が駆け抜けた。7月4日、SNGKライブイベントにおける「サムライ」だ。





# キャロル



① 風雲黙示録  
② 闘争スーパータッグバトル

## キャラコメント

「せっかく自由の身になったのに、何でもたあんな武闘会に出なきゃいけないの? なんか出てくる人 みんな汗くさいし、ヘンな人多いし。まともな人って、マックスくらいじゃない? それだったら、遊園地でバイトした方が全然いいわ。」

「ヤツ、しつこいのよ、ホントに、もう顔も見たくないでカンジで、それもあって今回は、参加を取りやめたの。だってあの男もエントリしてたでしょ? あと、獅子王にも会いたくないね。」

「次回? あんまり気は進まないけど、どうしてもっていいかな。まあ出てあげてもいいかな。まだ、ジョーカーや獅子王が出ていなければ。」

復活確率

10%

## 関係者の証言

「彼女みたいなかわいい女性には、やっぱり闘いは似合わないよ。優雅におどっている姿こそが、本来の彼女にはふさわしいんじゃないかな。ぶつそうなことはすべて私にまかせておきたまえ。」

「え? キャロルが私の彼女じゃないのかって? いやあ、どうなんだろうな? いや、それは皆さんの想像にお任せするよ、ハッハハハ」

● マックス イーグルさん / ジパングンティ

「キャビキャビするさーいんだよ、まったく。アタシはあんないふ人にも考えないような奴めにも、イライラするんだよ。どうせ本当の生死の境なんかみたことないんだろ? これだからお嬢ちゃん育ちは。」

● ロサさん / ジパングンティ

## キャラコメント

「おいらが今回出場しなかった理由? 逆に出場する理由が見つからなかったただよ。前回の大会で、プロテクタースーツに関するデータはすべて取れたしね。あのスーツは壊れちゃったけど、幸いデータはバックアップしてあったから、それをもとにもっとすごいプロテクタースーツを作ってるんだ。もちろん、兄ちゃんといっしょにね。」

「次回? もしこのスーツで新たに調べたいことができれば、参加するかな。でもまだ分からないよ。そんな先のこと。」

「今度のスーツはスズやメスで飛び出るようにしようと思ってるんだ。すげーカッコイイだろ!」

## 関係者の証言

「まあIQ600だろうがなんだろうが、しよせんはガキの遊び。風雲拳の敵じゃなかったってことだよ。」

「なにこの風雲と空きたら、プーレマンと実践空手道を組み合わせたまったく新しい格闘技なんだぜ! フリスビーなんかには負けるわけないだろう?」

「とにかく小生意気なガキだつたけど、あいつも前回の大会で、自分か井の中の蛙だって悟ったんじゃないの?」

「えへ? それはお前のことじゃ、ほんのりか? うるさい、ほっといてくれ!」

● ジョー・疾風くん / ジパングンティ

「...。ガキは嫌い。うるさい!」

● キム・スタイルさん / ジパングンティ

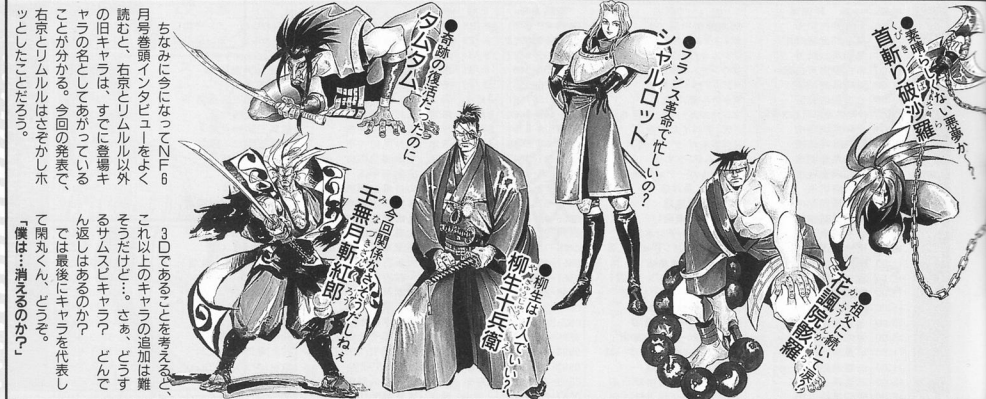
# ニコラ



① 風雲黙示録  
② 風雲スーパータッグバトル

復活確率

10%



「右京とリムルは、すでに風雲拳のヤツらとあがっているところだから。今回の発表で、右京とリムルはさかしホッとしたことだろう。」

「これ以上のこと考えなくていいよ。これ以上のキャラの追加は難さだけど...。さあ、どうするスズにキャラ? どんてん返しはあるのか?」

「では最後にキャラを代表して聞かへん、どうぞ。」

「僕は...消えるのか?」

● 柳生十兵衛

● 王無月新紅郎

● 新助の優待

● シバルロケット

● 首斬の極沙羅



# ネオジオトピックス

ショー

## SNKプレイベートショー ワサのネオジオ64公開!!

去る7月1日(大阪)と4日(東京、某所にて「N Kプレイベート'97」が開催された。

その名の通り、企業向けのプレイベートショーなのだ。取材した東京会場にはものすこし人数が押し寄せた。SNKの海外市場での盛況が容易に想像できるほどに海外からの来場者が多く、みんな真剣に商品についての説明を聞いていた。

この日、初公開の「サライスピリッツ侍魂」は開発度40%のもので、覇王丸、ナコル、右京、ガストフォードの4キャラしか動いていない状態だったが、40%の割合にはなかなかイケてる感じかも。もう一つのハイパーネオジ



なんでもレーザー工房(仮)の一例。楽しみ

「ワルト」電流イライラ棒のビデオゲーム版が展示されていた。これは画面上のイライラ棒を、トラックボールを転がして操作し、画面に現れるのトラップをクリアしていくもの。気軽に楽しめるうえに、かなりアツクになれる代物だ。他にも新商品の「電流イライラ棒バリンズ」(仮)および「電流イライラ棒バベル(仮)」も、これは従来通りの棒を操作するものだが、もっと新鮮なスリムになっていて、大人気のNEOジョイスティックは、安室奈美恵などのフレームが話題を呼んでいる。「ネオジョイスティック」は、K O F '97の他、いろんなキャラクターのフレームが搭載された「ネオプレイベート」が展示されていた。特に、「ネオプレイベート」にはかなりの行列ができていた。ネオプレイベートなどの情報は136Pに詳しく載っているの

## ラジオドラマ

### K O F '97ラジオドラマ 早くも放送決定だ!

毎週日曜に好評放送中の「子安・氷上のゲームドライト」で、K O F '97のラジオドラマの放送が決定した。そして、今(今)は2ヵ月連続での放送だ。9月は「激突」と題して、従来通りのインタビュードラマを、10月には「宿命編」と題して京と庵いずれのドラマが放送される。詳しいことはまだ未定なの



「ネオプレイベート'97」は、本格的な3Dグラフィック、体感機能が搭載されているので、本当にR V車に乗っているような気分になれる。

さらに新商品として、あの「ワルト」電流イライラ棒のビデオゲーム版が展示されていた。これは画面上のイライラ棒を、トラックボールを転がして操作し、画面に現れるのトラップをクリアしていくもの。気軽に楽しめるうえに、かなりアツクになれる代物だ。他にも新商品の「電流イライラ棒バリンズ」(仮)および「電流イライラ棒バベル(仮)」も、これは従来通りの棒を操作するものだが、もっと新鮮なスリムになっていて、大人気のNEOジョイスティックは、安室奈美恵などのフレームが話題を呼んでいる。「ネオジョイスティック」は、K O F '97の他、いろんなキャラクターのフレームが搭載された「ネオプレイベート」が展示されていた。特に、「ネオプレイベート」にはかなりの行列ができていた。ネオプレイベートなどの情報は136Pに詳しく載っているの

大盛況の会場。今後もSNKに注目だ!

日程	時間	開催地	店名	電話番号
8/29	13:00	名古屋守山店	マジカルガーデン守山店	052-792-4074
8/29	16:30	名古屋山田区	マジカルガーデン平針店	052-808-3824
8/31	未定	千葉県千葉市	ヨドバシカメラ千葉店	043-224-1011
8/31	未定	埼玉県大宮市	Softmap大宮店	048-648-2011
9/10	未定	埼玉県志木市	シグマ志木店	048-472-0920
8月中	未定	石川県石川郡野々市町	宝島王国工大前店	076-246-6590
8月中	未定	福岡県福岡市	宝島王国種池店	0776-33-0470
8月中	未定	福岡県福岡市	宝島王国勝見店	0776-23-0939
8月中	未定	福岡県福岡市	宝島王国二宮店	0776-27-7589
8月中	未定	北海道帯広市	宝島王国帯広店	0155-34-0059
8月中	未定	広島市中区	COMIGI本店	082-247-0578
8月中	未定	山口県岩国市	COMIGI岩国店	0827-29-0180
8月中	未定	岐阜県岐阜市	ファミコンキッド出張店	0853-23-8807
8月中	未定	岐阜県岐阜市	ファミコンキッド山代店	0852-28-5311
8月中	未定	岐阜県岐阜市	マジカルガーデン呉店	0823-72-1665
8月中	未定	兵庫県尼崎市	TOKIOつかしん店	06-4230-3647
8月中	未定	大阪府大阪市	ゲーマーラメッタちゃん店	0722-73-5260
8月中	未定	大阪府浪速区	ゲーマーラメッタちゃんフェスティバルゲート店	06-6335-1308
8月中	未定	熊本県熊本市	選ing板木店	096-3630-3033
8月中	未定	熊本県熊本市	選ing浜橋店	096-379-4321
8月中	未定	熊本県熊本市	選ing長峰店	096-387-7411
8月中	未定	東京都千代田区	Softmap13号店	03-3253-9590
8月中	未定	東京都千代田区	石丸電気ゲーム	03-3251-0011
8月中	未定	兵庫県尼崎市	TOKIOつかしん店	06-4230-3647
8月中	未定	埼玉県久喜市	アストア久喜店	0480-22-0814
8月中	未定	東京都千代田区	ソフマップ コンピュータゲーム館	03-3251-3100

日程	時間	開催地	店名	電話番号
8/3	13:00	千葉県市川市	桃太郎市川店	0473-22-6161
8/10	13:00	東京都武蔵野市	ディスクユニオンPw吉祥寺店	0422-20-8053
8/20	14:00	愛知県江南市	マジカルガーデン江南店	0587-55-9827
8/21	15:00	名古屋市天白区	サウンドベイ植田店	052-803-0101
8/21	11:00	愛知県豊田県	メディオベイ丸覚店	0565-26-9951
8/21	13:00	名古屋市北区	マジカル黒川店	052-915-7581
8/21	17:00	愛知県海部郡基目寺町	マジカルガーデン基目寺店	052-445-7406
8/22	15:00	愛知県岡崎市	メディアベイ大樹寺店	0564-26-5751
8/22	13:00	愛知県岡崎市	マジカルガーデン岡崎店	0564-54-8488
8/23	12:00	愛知県豊明市	トリムランド本店	0562-97-3647
8/23	16:30	愛知県安城市	マジカルガーデン安城店	0566-97-0901
8/24	未定	大阪府堺市	チャドラン深井店	0722-79-6651
8/24	未定	愛知県豊尾市	マジカル豊尾店	0563-57-1561
8/24	未定	福岡県豊南市	マジカル豊南店	0566-48-3200
8/24	未定	岩手県水沢市	マジカル水沢店	0197-22-2755
8/24	未定	東京都国立市	ディスクユニオンPw国立店	0425-72-7160
8/25	11:00	愛知県海部郡	メディオベイ津島店	0567-23-2211
8/25	15:00	愛知県尾張旭市	サウンドベイコート店	0561-54-9191
8/25	13:00	愛知県刈谷市	マジカルガーデン刈谷店	0566-28-7070
8/26	15:00	愛知県一宮市	ファミコンランド森本店	0586-24-2341
8/26	13:00	名古屋市港区	マジカルガーデン港店	052-384-4571
8/27	15:00	愛知県一宮市	マジカルガーデン一宮店	0586-43-7277
8/27	11:00	三重県鈴鹿市	メディアベイ鈴鹿ハンター店	0593-79-6047
8/28	11:00	三重県鈴鹿市	メディアベイ鈴鹿店	0593-70-7719
8/28	15:00	愛知県春日井市	メディアベイ四日市朝日店	0593-77-5922
8/29	15:00	愛知県稲沢市	ファミコンランド稲沢板木店	0587-23-9128



# 超人学園GOWCAIZER オリジナルPHSプレゼント

好評発売中のPS版 超人学園GOWCAIZERは、みんなうふれいしかな? 実は、このソフトを買った人の中から限定千名に、GOWCAIZERオリジナルPHSがプレゼントされぞ! このPHSは、前面部分にGOWCAIZERの人気キャラクター、シャアとかりんの2人がプリントされているというファンにはたまらない逸品! なんとまだ間に合うぞ!

応募方法、郵送と会場に直接持参する2通り。その時、作品と一緒に制作意図、住所氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記した紙を添える。

締め切りは9月30日(当日消印有効)。発表は10月31日。

## 募 集

# 東京ゲームショウ'98春を 君のイラストで盛り上げろ!

新作ゲームが一堂に集まる「東京ゲームショウ'98秋」が9月6、7日に幕張メッセにて開催されるのは以前告知した通りだ。今度は来年開催を予定している「東京ゲームショウ'98春」のポスター・ゲームで使用デザインビジュアルを、般募集することが決定したぞ! これはゲームショウを多くの人にもっと身近に感じてもらいたいという主催者側の趣旨だ。

もちろん入賞者には次のような豪華賞品が用意されているぞ!

【大賞】賞金50万円 作品のA&Sパネルおよびテレホンカード、C

【佳作】賞金1万円 作品のA2パネルまたはテレホンカード、CESA大賞'97大賞受賞ソフト。および、部門賞受賞ソフト4点

【佳作】賞金1万円 作品のA2パネルまたはテレホンカード、CESA大賞'97大賞受賞ソフト

募集規定は、未発表のオリジナル作品ならOK。形式もイラスト、写真、水彩、パース



今年のイラストは大友亮氏だ!!

# リョウの朝ごはん

真夏日 作/画/日向星花



TEAM MANDALA SNK RALLY参戦

SNKが本年度メインスポンサーを務めるラリーチームTEAM MANDALA SNKが、8月9日(16日まで)の2日間、2nd ASIAN RALLY'97に参戦する。TEAM MANDALAは、「神助の人間ドラゴン」(西テレビ)と「日曜12時12時54分放送」から発生したラリーチームだ。オーナーはTVクレントの島田紳助さんで、監督には野球解説者の掛布雅之さんがついている。

昨年度、同ラリーに参加70台中総合5位という好成績を収めた5位選手チームなので、また、ASIAN RALLYに参戦し、SNKを応援してくれ!

LYとは昨年からはじまったアジア初の本格的クロスファンラリーで、1998年から2000年までの毎年アジアの各国を舞台に繰り広げられる真夏のビッグイベントである。

今年ではマレーシアに加えてイヘモコースを延ばし、8日間、山々、ジャングル、泥地、川渡りなどの難所が待ち受けている約4kmのコースを走る予定になっている。

8月1日にスタート、8月16日のゴール、タイの首都バンコクの王宮前を目指す。みんなもTEAM MANDALA SNKを応援してくれ!

# TEAM MANDALA SNK RALLY参戦

送り先と締切りは次の通り。

〒103 東京都中央区日本橋室町1-18 神茂ビル6F  
「東京ゲームショウイベント事務局」(03-3246-6053)

締め切りは9月30日(当日消印有効)。発表は10月31日。

# ネオジオワールドに 新アトラクション登場!!

この夏、次城界のネオジオワールドに新しいアトラクションが登場したぞ!

ワオックス型3Dホラードアクション「The Walk」と3Dサイエックシオナル「M-マリクックの館」の二つだ。

内容の方は、「The Walk」は、3Dコルゲルを駆け鉄壁の中に閉じ込められた人形を助けるために、どこのアトラクションも、みんなで見よう!

この夏休みを利用して、みんなで遊びにいこう!

# エイベックスの参入で ネオジオボウルがパワーアップ!

まったく新しいスタイルのコスミックボウルで有名なネオジオボウルが、グレートアツプするぞ! なんとあのavexグループがプロデュースによるオリジナル音楽・情報プログラムの提供を受けることになったぞ。

その名も「avex presents NEOGIO HYPER STATION」。

安室奈美恵、Globe、相川七瀬、MAX、TREなどの人気アーティストの新譜を中心に、ボウリング場のイベント情報、アーティストの最新情報などを人気DJが紹介するラジオ番組のよう構成になっているとのこと。

7月からネオジオワールドつくば、ネオジオボウル魚沢八景、マンボウ金沢店に営業中とのこと。機会があったら遊びにいってみよう!



# ネオジオ アロムナード

NOW Ver.

I 9 9 7 0 8 0 9

## コンシューマ全タイトルリスト ネオジオ ネオジオCD プレイステーション セガサターン

技=技術重視型  
頭=知能重視型  
体=体力重視型  
緊=スリリング  
幻=ファンタジック  
感=ドラマチック  
易=簡単お手軽  
難=高難易度  
真=シリアスタッチ  
愉=ユーモラスなタッチ

G=グラフィックに注目  
S=システムに注目  
C=キャラに注目  
爽=スカッと爽快  
忍=要忍耐  
長=未長く楽しめる  
短=短時間プレイも  
音=音楽も最高  
彩=多彩なモード  
H=ちよっとH

タイトル	メーカー	ジャンル	価格(発売予定日)				業務用MVS 発売日※1	内容
			家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版	SS/RAM付		
NAM-1975	SNK	シューティング	¥13,800	¥4,800	— / —	— / —	'90, 4, 26	格闘真闘
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	SNK	スポーツ	¥18,000	¥4,800	— / —	— / —	'90, 4, 26	格闘真闘
麻雀狂烈伝—西日本編—	SNK	麻雀	¥15,800	¥4,800	— / —	— / —	'90, 4, 26	格闘真闘
マジシャンロード	ADK	アクション	¥15,800	¥4,800	— / —	— / —	'90, 4, 26	格闘真闘
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	¥21,000	¥4,800	— / —	— / —	'90, 5, 23	格闘真闘
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	¥21,000	¥4,800	— / —	— / —	'90, 7, 24	格闘真闘
ニンジャコンバット	ADK	アクション	¥18,000	¥4,800	— / —	— / —	'90, 7, 24	格闘真闘
ザ・スーパーバイ	SNK	アクション	¥19,000	¥4,800	— / —	— / —	'90, 10, 8	格闘真闘
サイバリップ	SNK	アクション	¥18,000	¥5,800	— / —	— / —	'90, 11, 7	格闘真闘
JOY JOY KID	SNK	パズル	¥13,800	¥4,800	— / —	— / —	'90, 11, 20	格闘真闘
リーグボウリング	SNK	スポーツ	¥16,800	¥4,800	— / —	— / —	'90, 12, 10	格闘真闘
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	¥19,800	¥5,800	— / —	— / —	'91, 1, 25	格闘真闘
戦国伝承	SNK	アクション	¥19,800	¥5,800	— / —	— / —	'91, 2, 12	格闘真闘
キング・オブ・ザ・モンスタース ラギ	SNK	アクション	¥19,800	—	— / —	— / —	'91, 2, 25	格闘真闘
ラギ	ADK	アクション	¥19,800	¥4,800	— / —	— / —	'91, 3, 14	格闘真闘
ASO II—ラストガーディアン—	SNK	シューティング	¥18,800	¥4,800	— / —	— / —	'91, 3, 25	格闘真闘
バーニングファイ	SNK	アクション	¥19,800	¥4,800	— / —	— / —	'91, 5, 20	格闘真闘
クロスウォード	ADK	アクション	¥21,800	¥4,800	— / —	— / —	'91, 7, 25	格闘真闘
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'91, 9, 20	格闘真闘
ロバアーミー	SNK	アクション	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'91, 10, 30	格闘真闘
ラリーチェイス	ADK	レース	¥23,800	¥4,800	— / —	— / —	'91, 11, 8	格闘真闘
狼伝説—宿命の闘い—	SNK	格闘アクション	¥23,800	¥5,800	— / —	— / —	'91, 11, 25	格闘真闘
フットボールフレンジー	SNK	スポーツ	¥23,800	¥5,800	— / —	— / —	'92, 1, 31	格闘真闘
サッカーボール	SNK	スポーツ	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'92, 2, 14	格闘真闘
ミュージシャン・ネイション	SNK	アクション	¥21,800	¥5,800	— / —	— / —	'92, 3, 16	格闘真闘
ラストリゾート	SNK	シューティング	¥22,800	¥5,800	— / —	— / —	'92, 3, 23	格闘真闘
ベースボールスターズ 2	SNK	スポーツ	¥23,800	¥5,800	— / —	— / —	'92, 4, 15	格闘真闘
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	¥23,800	¥4,800	— / —	— / —	'92, 4, 30	格闘真闘
キング・オブ・ザ・モンスタース 2—ザ・ネクスト・シング—	SNK	アクション	¥25,800	¥5,800	— / —	— / —	'92, 5, 25	格闘真闘
アントロデュノス	ビスコ	シューティング	¥23,800	—	— / —	— / —	'92, 6, 15	格闘真闘
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	¥25,800	¥4,800	— / —	— / —	'92, 7, 28	格闘真闘
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'92, 9, 24	格闘真闘
ビュンポイント	サミー工業	シューティング	¥25,000	¥5,800	— / —	— / —	'92, 11, 20	格闘真闘

●価格はすべて税別です。またPS価格の「廉価版」はPlayStation The Best、SS価格の「RAM付」は拡張RAM同梱版の価格をそれぞれ表しています。

※1 業務用基板が発売されていないものはネオジオCD版発売日 ※2 専用拡張ROM同梱 ※3 他に限定KOFダブルパック('95-RAM、'96+RAMのセットで¥9,800)も発売



# ▶ネオジオブロードナード

タイトル	メーカー	ジャンル	家庭用ROM	家庭用CD	価格(発売予定日)		業務用MVS 発売日	内容
					PS/廉価版	SS/RAM付		
銀狼伝説 2 ～新たなる闘い～	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'92.12.10	国産S(国産)
得点王	SNK	スポーツ	¥23,000	¥5,800	— / —	— / —	'92.12.14	国産S(国産)
戦国伝承 2	SNK	アクション	¥25,000	¥5,800	— / —	— / —	'93.2.18	国産S(国産)
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	¥28,000	¥5,800	— / —	— / —	'93.3.25	国産S(国産)
ワールドヒーローズ 2	ADK	格闘アクション	¥28,000	¥5,800	— / —	— / —	'93.4.26	国産S(国産)
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥7,800	— / —	— / —	'93.7.7	国産S(国産)
銀狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥7,800	— / —	— / —	'93.9.16	国産S(国産)
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	¥25,000	—	— / —	— / —	'93.12.16	国産S(国産)
龍虎の拳 2	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'94.2.3	国産S(国産)
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	¥25,000	¥5,800	— / —	— / —	'94.2.17	国産S(国産)
ファイターズヒストリー・ダイナマイト	データイースト	格闘アクション	¥28,000	¥7,800	— / —	¥5,800 / ¥7,800	'94.3.17	国産C(国産)
得点王 2	SNK	スポーツ	¥28,000	¥7,800	— / —	— / —	'94.4.19	国産S(国産)
ワールドヒーローズ 2 JET	ADK	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'94.4.26	国産S(国産)
トップハンター	SNK	アクション	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'94.5.18	国産S(国産)
雀神伝説	エイコム	麻雀	—	¥5,800	— / —	— / —	'94.6.29	国産S(国産)
ソニックウィングス 2	ビデオシステム	シューティング	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'94.7.18	国産S(国産)
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'94.7.26	国産S(国産)
ザ・キング・オブ・ファイターズ '94	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'94.8.25	国産S(国産)
パワースタックスII	ビデオシステム	スポーツ	—	¥5,800	— / —	— / —	'94.10.19	国産S(国産)
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	— / —	— / —	'94.10.28	国産S(国産)
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	¥28,000	¥5,800	— / —	— / —	'94.12.8	国産S(国産)
バズルボウル	タイマー	パズル	—	¥6,800	— / —	— / —	'94.12.21	国産S(国産)
ギャラクシーファイท์	サンソフト	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'95.1.24	国産S(国産)
クイズ キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	¥29,800	¥5,800	— / —	— / —	'95.2.1	国産S(国産)
ダブルドラゴン	テクノシステム	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	— / —	'95.3.3	国産S(国産)
得点王 3	SNK	スポーツ	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.3.7	国産S(国産)
銀狼伝説 3 ～遙かなる闘い～	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥8,800	— / —	¥6,800 / —	'95.3.27	国産S(国産)
風雲熱伝説	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	— / —	— / —	'95.4.25	国産S(国産)
クロスウォードII	ADK	アクション	—	¥5,800	— / —	— / —	'95.5.2	国産S(国産)
ワールドヒーローズスーパーフェクト	ADK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	— / —	¥5,800 / —	'95.5.25	国産S(国産)
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.6.20	国産S(国産)
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	¥5,800 / ¥2,800	¥7,800 *2 / —	'95.7.25	国産S(国産)
アイドル麻雀ファイナルロマンス 2	ビデオシステム	麻雀	—	¥7,800	— / —	— / —	'95.8.25	国産C(国産)
バリスター	エイコム	シューティング	¥32,000	¥8,800	— / —	— / —	'95.8.28	国産S(国産)
超人学園ゴウカイザー	テクノシステム	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	— / —	'95.9.18	国産S(国産)
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'95.9.27	国産S(国産)
将棋の達人	ADK	将棋	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.9.28	国産S(国産)
ソニックウィングス 3	ビデオシステム	シューティング	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.10.12	国産S(国産)
ADKワールド	ADK	バラエティ	—	¥6,800	— / —	— / —	'95.11.10	国産S(国産)
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥8,800	¥5,800 / ¥2,800	¥5,800 / ¥8,800	'95.11.15	国産S(国産)
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	¥29,800	—	— / —	— / —	'95.11.27	国産S(国産)
リアルバウト銀狼伝説	SNK	格闘アクション	¥34,000	¥8,800	¥5,800 / —	— / ¥8,800	'95.12.21	国産S(国産)
NEO-GEO CD SPECIAL	SNK	バラエティ	—	¥3,800	— / —	— / —	'95.12.22	国産S(国産)
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'96.1.29	国産S(国産)
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥7,800	— / —	— / —	'96.3.12	国産S(国産)
マジカルロケット 2	データイースト	パズル	¥29,800	¥6,800	— / —	¥5,800 / —	'96.3.21	国産S(国産)
押し出しジンドリック	ADK	パズル	—	¥4,800	— / —	— / —	'96.3.22	国産S(国産)
NEOリフトアウト	ビスコ	レース	—	¥6,800	— / —	— / —	'96.3.28	国産S(国産)
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	¥5,800 / ¥7,800	'96.4.19	国産S(国産)
オーバートップ	ADK	レース	¥29,800	¥4,800	— / —	— / —	'96.4.26	国産S(国産)
NINJA MASTER 'S ～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	¥32,000	¥7,800	— / —	— / —	'96.5.27	国産S(国産)
神皇拳	ザウルス	格闘アクション	¥32,000	¥7,800	— / —	¥5,800 / —	'96.6.13	国産S(国産)
フットサル	ザウルス	スポーツ	—	¥6,800	— / —	— / —	'96.7.19	国産S(国産)
ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥8,800	¥5,800 / —	¥5,800 / ¥7,800*3	'96.7.30	国産S(国産)
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	—	¥6,800	— / —	— / —	'96.9.20	国産S(国産)
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	¥32,000	—	— / —	— / —	'96.9.20	国産S(国産)
ステークスウィナー 2	ザウルス	競馬アクション	¥29,800	—	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'96.9.24	国産S(国産)
得点王 炎のリベロ	SNK	スポーツ	¥29,800	—	— / —	— / —	'96.10.16	国産S(国産)
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥6,800	未定 / —	10.2子 / 10.2子	'96.10.25	国産S(国産)
わわ7	サンソフト	格闘アクション	¥29,800	—	— / —	¥5,800 / ¥7,800	'96.11.21	国産S(国産)
ティンクルスターブライツ	ADK	対戦シューティング	¥29,800	¥5,800	— / —	— / —	'96.11.25	国産S(国産)
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'96.12.17	国産S(国産)
リアルバウト銀狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥6,800	未定 / —	未定 / 未定	'97.1.28	国産S(国産)
KOF'96 NEO-GEOコレクション	SNK	バラエティ	—	¥3,800	— / —	— / —	'97.2.14	国産S(国産)
マジカルロケットIII	データイースト	パズル	¥29,800	—	— / —	¥5,800 / —	'97.2.25	国産S(国産)
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	¥6,800	¥6,800 / —	¥6,800 / —	'97.6.27	国産S(国産)



## 今月のソフト人気ベスト10

順位 (前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (1)	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘 アクション	209P
2位 (1)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	184P
3位 (1)	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	148P
4位 (3)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	114P
5位 (7)	真サムライ スピリッツ	SNK	格闘 アクション	85P
6位 (4)	風雲スーパー タッグバトル	SNK	格闘 アクション	76P
7位 (5)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘 アクション	61P
8位 (13)	サムライ スピリッツ	SNK	格闘 アクション	46P
9位 (8)	ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	44P
10位 (11)	サムライスピリッツ 新紀無双剣	SNK	格闘 アクション	31P



總評

今月は人気シリーズ新作の発売があり、その首位が危ぶまれた「R BSP」。  
 しかし、からくも首位を死守し、その首位キープ期間は6カ月目に突入した。ここにきて「R BSP」の底力を見せつける形となったといえるだろう。

先月は「KOF'97」の発売が近づき、その影響であろう

か、KOFシリーズ作品が軒並み票を伸ばした。

今月は、サムライファン待

今月は、サムライファン待望のサムライRPG『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』が発売され、やはり先月のKOFシリーズと同様、サムライシリーズ作品が一気に票を伸ばし、『真サムライスピリッツ』が7位から5位に、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が11位から10位にランクアップした。

その『真説サムライスピリ

『ルドロップⅢ』が惜しくもトップ10ランク外に。

累計50は上位の順位に變動はなし。

その他、トップ10での健闘が目立つ『風雲スーパータッグバトル』が15位から14位にランクアップ。この調子でいけば、まだまだ上位を狙えそ

また、『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』は初登場で35位に。トップ10同様、どこまで順位を上げるか注目したい。

月間  
NEO・GEOソフト  
読者人気  
ベスト



10!

危うし！  
僅差で！  
武士道で首位をキープ  
第3位！  
烈伝初登場！！

先月からページも増えてパワーアップしたソフト人気ベスト10！  
 どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

トップ10で健闘し、累計50でも



ルドロップⅢ」が惜しくもトップ10ランク外に。  
累計50は上位の順位に変動はなし。

その他、トップ10での健闘が目立つ『風雲スーパータッグバトル』が15位から14位にランクアップ。この調子でいけば、まだまだ上位を狙えそ

また、『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』は初登場で35位に。トップ10同様、どこまで順位を上げるか注目したい。



# 今月のソフト人気ワースト10

順位 (前月)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (3)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	38P
2位 (1)	サキング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	35P
3位 (1)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘 アクション	31P
4位 (2)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘 アクション	29P
5位 (1)	サキング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘 アクション	16P
5位 (1)	狼狼伝説3	SNK	格闘 アクション	16P
7位 (4)	風雲默示録	SNK	格闘 アクション	12P
8位 (1)	ソニック ウェッジス3	ビデオ システム	シュー ティング	7P
9位 (1)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	3P
9位 (5)	超人学園 ゴウカイザー	テクノス ジャパン	格闘 アクション	3P

月間 NEO・GEOソフト  
読者人気ワースト10  
禁断のワーストランキングの発表だ！  
勇気ある投票待ってます！！

NF  
WORST  
10!

「読者の一言」  
①アルバート狼狼伝説スベシヤル  
●リアルバウト狼狼伝説スベシヤルはファンの人をとてもすくつくくれる作品。対戦がとても熱い。それに何となく、ギースの存在が大きいでしょう。次回作に超期待しています。(東京都 大川浩平さん)

②サムライスピリッツ天草降臨  
●14連戦は新鮮なシステムだし、旧キャラが復活したのもよかった。  
PN/権力の犬 (東京都)  
③リアルバウト狼狼伝説スベシヤル  
●リアルバウト狼狼伝説スベシヤルはファンの人をとてもすくつくくれる作品。対戦がとても熱い。それに何となく、ギースの存在が大きいでしょう。次回作に超期待しています。(東京都 大川浩平さん)

④風雲黙示録  
●風雲黙示録は、まさかこんな人気が高まっていたとは。みんながシヤルとあるのか？ ムスカシヤル、おもしろい。確かに。  
PN/よしん (神奈川県 相模川県)  
⑤ソニックウェッジス3  
●すごくモロのキャラがスベシヤルかわいす。  
中野島さん (京都府)

⑥サキング・オブ・ファイターズ'96  
●最近やつと真のおもしろさに見つけた気がする。ムスカシヤル、特に連続技は、その分、上達した時の達成感がヒカイチ！  
PN/ヨッキン (秋田県)  
⑦ギヤラクシファイター  
●ルミのしやがめ大バンチにホレた。リチャはあはし判定激強。  
PN/深夜特急 (愛知県)

「読者の一言」  
●CPU難易度、激高すぎ。LEVELでも絶対、勝てない。特にミゾキは何十回コンティニューしたからないうえに、強すぎる。(千葉県 初芝真枝さん)



●狼狼伝説3  
●前作の狼狼伝説スベシヤルとくらべると、かなりつまらないやないかな。なんて思っちゃいました。特にシステムがややこしい過ぎるの。そのうえ素早い強いこと、強いこと、もうとほぼ感じ。  
PN/ジヨリン (栃木県)

お便り募集  
このコーナーは皆さんの投票が命。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトル、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集！ 熱いご意見お待ちしております！

## 累計ソフト人気ベスト50

順位	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位	サキング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	479P
2位	サキング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘 アクション	385P
3位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘 アクション	330P
4位	リアルバウト狼狼伝説スベシヤル	SNK	格闘 アクション	309P
5位	真サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	250P
6位	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	250P
7位	サキング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘 アクション	178P
8位	サムライスピリッツ 狼狼伝説スベシヤル	SNK	格闘 アクション	168P
9位	狼狼伝説3	SNK	格闘 アクション	168P
10位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	168P
11位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	168P
12位	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘 アクション	84P
13位	天草降臨	SNK	格闘 アクション	60P
14位	リアルバウト狼狼伝説スベシヤル	SNK	格闘 アクション	60P
15位	バスター	SNK	格闘 アクション	60P
16位	龍虎の拳2	SNK	格闘 アクション	60P
17位	メルズスリッ	SNK	格闘 アクション	48P
18位	NINJA MIGHT	SNK	格闘 アクション	46P
19位	わくわく	SNK	格闘 アクション	46P
20位	フルタイムロースパフエ	SNK	格闘 アクション	43P
21位	バスター	SNK	格闘 アクション	36P
22位	マジカルロケット	SNK	格闘 アクション	36P
23位	マジカルロケット	SNK	格闘 アクション	36P
24位	ピュア	SNK	格闘 アクション	36P
25位	狼狼伝説	SNK	格闘 アクション	36P
26位	ギヤラクシファイター	SNK	格闘 アクション	26P
27位	スティーヴン	SNK	格闘 アクション	26P
28位	リアルバウト狼狼伝説スベシヤル	SNK	格闘 アクション	26P
29位	リアルバウト狼狼伝説スベシヤル	SNK	格闘 アクション	26P
30位	リアルバウト狼狼伝説スベシヤル	SNK	格闘 アクション	26P
31位	超人学園ゴウカイザー	テクノス ジャパン	格闘 アクション	17P
32位	ニヒツクシヤル	テクノス ジャパン	格闘 アクション	16P
33位	神龍拳	テクノス ジャパン	格闘 アクション	16P
34位	真サムライスピリッツ 武斗烈伝	テクノス ジャパン	格闘 アクション	14P
35位	ステークスワイター	テクノス ジャパン	格闘 アクション	14P
36位	風雲黙示録	SNK	格闘 アクション	10P
37位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
38位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
39位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
40位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
41位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
42位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
43位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
44位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
45位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
46位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
47位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
48位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
49位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P
50位	サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	10P



# NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

6  
月版

初登場サムライスピリッツが  
大差で首位に！  
その余波か!? 天草降臨が  
再びラングイン!!

6月1日～6月30日

1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD	ついに発売!! 初回プレスはビクチャ ーCDで、ステッカーがついたうえ、 ナコル目覚ましプレゼントなどの特 典つきだ!	4,052P '97. 6. 27発売
2	リアルバウト餓狼 伝説スペシャル CD	オプション画面でオリジナルモードに 設定すると、ゲーム中にランダムで4 人のCPUキャラが挑戦者として乱入 してくるぞ。	927P '97. 3. 30発売
3	リアルバウト餓狼 伝説スペシャル ROM	MASTER FIGHTER以上で、なおかつ 1ラウンドも負けずにクリアすると、 クラウドを倒したあとギースが出現 するぞ。条件はCD版も同じだよ。	436P '97. 2. 28発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Colecion CD		'96. 2. 24発売 382P
5	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝(限定版) CD		'96. 6. 14発売 301P
6	サムライスピリッツ天草降臨 CD		'96. 12. 27発売 273P
7	風雲黙示録 CD		'95. 6. 16発売 175P
8	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 CD		'95. 8. 25発売 144P
9	パワースピクスII CD		'95. 3. 17発売 89P
10	ダブルドラゴン CD		'95. 6. 2 発売

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店

東京都外神田3-14-10 ソフマップビル

☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店

大阪府日本橋

3号店 06-643-0070

4号店 06-634-5820

7号店 06-634-2076

〈あくどグループ〉

ファミコンランドー宮本店

愛知県一宮市富士3丁目1-5

☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉

カメレオンクラブ綾瀬店

東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F

☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

協力店の紹介

## PS版TOP5

1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 827P	'97. 6. 27発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 589P	'96. 6. 28発売
3	リアルバウト餓狼伝説 306P	'97. 1. 10発売
4	ステーキスウィナー2 285P	'97. 5. 9 発売
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 214P	'96. 8. 30発売

## SS版TOP5

1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 779P	'97. 6. 27発売
2	マジカルドロップ3 683P	'97. 6. 20発売
3	わくわく7 596P	'97. 6. 20発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 482P	'96. 12. 31発売
5	ステーキスウィナー2 229P	'97. 5. 2 発売

\*各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできませんが、3つの表のポイント数によって、各ハードの売り上げを相対的に比較することはできません。



# ゲーム用語辞典

## 編集部からの言葉

ゲーム用語がNF読者のゲーム生活において果たす役割はきわめて大きいと思われる。ゲーム雑誌において、それらはもはや必要不可欠なものであり、他人との会話においても頻繁に登場する。これらゲーム用語の意味を知ることが、自身に知識の水準を高め、そのことによって他人からの尊敬やあこがれを得ることができる。…かも知れない。

本書では、それら用語の現代においての意味および、漢字と読みを紹介している。

さらに、活字を敬遠しがちな現代人にも読みやすくするため、真面目な中にもユーモアを交えて解説してある。

最後に、本書の作成において、多大なご協力をしていただいた方々に、心よりお礼を申し上げる次第である。

## 本書のきまりと使い方：見出し語【漢字】意味

# あ(ア)

「あ」は「安」の草書。「ア」は「阿」の偏。

アットオブファティンクがゆこのけんいんでん「龍虎の拳外伝」…龍の拳シリーズの晩節を飾る作品。驚くべきことにロバートが主役。あいつ「相打ち」…格闘ゲームにおいて、お互いの攻撃が同時に当たる現象。また、それによって、同時にノックアウトになること。あいつ「愛して愛するぜ」…KOF96バブルエフェクトファイルに収められている、草薙京のセリフの一つ。関係する

女性続出。あいこま「合い駒」…将棋の達人において、相手の飛車や角によって王様がかった時などに、その飛車や角の駒筋に歩などを打って王手を防ぐこと。また、その駒。

あいつ「身」…本来の意味は打撃攻撃。…斬り郎無双剣のシステム。相手の攻撃を受け止め、逆に攻撃を加えることができる。②ギースの必殺技。正式には当て身技だが、俗に「う呼ばれる。初代破敵技のは足払い」とされた。アドベ「チャゲーム」…コマンドを選択しながら進めていくゲームの総称。キャラクターの動きは少ない。Hなゲームはこの種類のものが多くある。あはれる「暴れる」…①格ゲーで、相手の攻撃を受けないようにするために、とりあえず何らかの技を出すという行動。②シューティングなどで、敵のキャラクターがバターン以外の予測不能な動きをする。アルティメットQ…「龍虎の拳外伝」で登場した前代未聞のシステム。体力が少なくなった時に超必殺技を食うと起こる逆現象。一度食うと過去の勝利のすべてをフイにしてくれる。天から降ってくる恐怖の大王。

# い(イ)

「い」は「以」の草書。「イ」は「伊」の偏。

いかり「怒」…①腹が立つこと。②ラルフとクレークが戦場を舞台に闘うシューティングゲーム。現在ではKOFシリーズのチーム「この場合、レオナやハイデルンが含まれることもある。いきりゲジ「怒りゲジ」…サムライシリーズ独特のシステム。このゲジがマックスになると、攻撃力・上昇、武器破壊技が使用可能になる。イベント…①RPGやアドベンチャーゲームなどで遭遇する事件や出来事。②コスプレ大会やコミックマーケット。ゲーム大会などの行事。NF主催のものも千名を超える来場者があった。いるもの「色物」…ゲームに

登場するキャラクターの内、見た目が醜悪なものや、人間離れた特徴を持つものをこっ呼ぶ。幻魔やラズブーテンなど。

# う(ウ)

「う」は「宇」の草書。「ウ」は「宇」の冠。

うく「深く」…特定の必殺技などで、相手が空中に飛んでいく状態。おもに追い打ちがかけられる状態の時に使われる。②ゲームの雰囲気や調子に染みこんでいるもの。…浮いたキャラクター。うけ「受け身」…①相手からの行動を待って、自分からは何もしようしないこと。まぐろ「Hなことではない」…②格闘ゲームで、相手の攻撃でダウンさせられそうになった時に、そのダウンを回避するため、もしくはダメージを

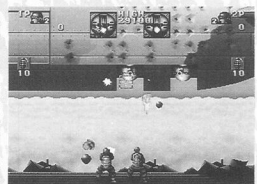


やっぱり色物といえばラズブーテン

# え(エ)

「え」は衣の草書。「エ」は「江」の旁。

えきゆう「A級」…ある特定の連技のこと。連技が絶えずとなく、相手が死ぬまで続くもの。しやがみC…クラッシュシュートしやがみC…その道の達人。エムサポート…その道の達人。誰かクリアできるのか？ 激ムスゲームの「NAM」



# お(オ)

「お」は「於」の草書。「オ」は「於」の偏。

オートガード…ガードの操作を人間がしなくても、攻撃を勝手にガードしてくれる機能。ネオオでは「斬り郎無双剣」で採用されている。おひら「追い打ち」…攻撃を与えたあと、当たり判定が残ったままの状態の相手にさらに攻撃すること。A級10割の笑。おきあがり「起き上がり」…必殺技などでダウンしたあと、そこから立ち上がるまでの行動。格闘ゲーム初期には、この起き上がりの中パンチなどを重ねて、ガードしている相手をつける。投げはめ「が流行した。おわりきわ「終わり際」…攻撃が連れる瞬間のこと。このあく、スガができるのが普通。まれに、立て続けに攻撃がきく。…暴。…ということがある。

軽減するための動作全般。KOFの「ダウン回避」や、「天草降臨」の「クイック起き上がり」など。うさみ「打ち込み」…麻雀用語の「ツ」で、雀牌伝説や「麻雀狂烈伝」など使用される。相手があと1つの牌であがる状況の時に、そのあがり牌を出してしまふ。これをCPUにしてしまふ。ほぼCPUオーバーになる。もろん「説いてくれない。うらまわり「裏回り」…相手の頭上をジャンプで跳び越え、相手キャラのガード方向が逆になる瞬間を狙って繰り出す攻撃。



# 格ゲー館

講師：ジェイケイ  
修羅騎士 鷹  
蒼炎闘士 ゆーち  
モリスケ  
DSP=たりん

「もう初心者を出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。テクニク紹介の他、疑問・質問にお答えしていくぞ。

## 達人への道

修行 弐  
連続技システム解析(後編)

初級者から上級者になるためのテクニクを紹介していく。今回は前回に引き続き、連続技の解析をしていくぞ！

8月号では、連続技として最もポピュラーな「通常技+キャンセル必殺技」を紹介したよね。今回は少し高度な連続技のシステムを紹介していく。

### ●当たり判定を残らせる必殺技(通常技)に必殺技

普通、必殺技や通常技で空中にぶつ飛んだ相手は当たり判定がなくなってしまう。空中に浮いている間に追い打ちをするのはできない。

しかし一部の必殺技や通常技の中には、相手に当たり判定を残させたまま空中にぶつ飛はすことができるものがある。そして、当たり判定が残った状態で空中に浮いている相手に、必殺技で追い打ちをして連続技にすることができ

るのだ。追い打ちをする必殺技が、再び当たり判定を残させる必殺技だったら、

例えば「KO'95'96の八神 庵の弱葉花」2発目のあと、鬼焼きやらに葉花の1発目につなぐことができる。再度葉花へつなぐための条件は、弱葉花の1発目を空中でヒットさせるか、2発目の終わり際をヒットさせること。

これを利用すればお手玉が可能になるのだ。  
「RBS」のテリーのパワーチャージはその一例。しかもパワーチャージにはキャンセルをかけることができ、パワードックやトリプルゲイザーへつなぐことができる。

また「R.B. 狼伝説」の「RBS」では、空中で追い打ちがでる必殺技が限定されている。当たり判定が残った状態でぶつ飛んだ相手に、その特定の必殺技でのみ追い打ちが可能で、連続技として成立するのだ。

### ●システム上のもの

これはゲームのシステムとして最初から組み込まれているもので、餓狼シリーズのコンボネーションアーツ、アタックや、「天草降臨」の14

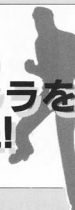


'97の草薙 京の七拾五式 改で、浮いた相手に追い打ちができる。大蛇様も入るぞ！



「R.B.狼伝説SP」のコンボネーションアタック。「狼3」から同様のシステムがあった。

## このキャラを使い



歴代ゲームの最強キャラとその戦法を紹介しようというコーナー。

今回取り上げるゲームは「KO'95」。最強キャラは七拾五式。改がらみの連続技が強烈な草薙 京くん。主戦力は、出が早いうえにリーチも長いカウンタ 攻撃から、キャンセル連続七拾五式改、強弾車という連続技。これだけで体力半分をゲットできるぞ。また、↓→↓→↓→↓→↓→↓と入力することで、



使える技が多い京。龍車は出がかり無敵で、飛び道具を抜かれる。対空にもなるぞ

連斬、ダウンしている相手の追い打ちがこれに相当する。例えば「RBS」のテリーならば、前述の「当たり判定を残らせる必殺技(通常技)+必殺技」と複合して、B、B、Cのコンボネーションアタックで浮いた相手に、ライジングアタックなどで追い打ちをかけて連続技にすることが可能。テリーに限らず他のキャラにも多数存在しているのは言えない。存在の通り、また「天草降臨」では霸王丸の旋風斬のように、一部の必殺技などでダウンした相手に確実に追い打ちが決まるので、連続技として成立した



修羅騎士

# タカの本番勝負

新装開店2回目

お題:KOF'97

文:修羅騎士 鷹 & NF編集部

鷹 ついに「KOF'97」が発売されたんだけ、タカの第一印象はどんな感覚? 鷹 もつとやりたいなあ、面白くなって感じかな。それはみんなと一緒だよ。 鷹 じゃあ、今回はエキストラと、アドヴァンストの2つのモードが選べるようになってたけど、それについてはどう思う? 鷹 へん、いいのは。それだけ特徴がある。 鷹 どうもエキストラの方が人気薄だけれど? 鷹 俺は動きまわるところからアドヴァンストを選ぶことが多いけど、エキストラにも突進技とかに強い攻撃投げ投げには弱いけど、や、パワフルな感じが気に入った利点もあるよね。選ぶ人スタイル

次第つてとこかな。ゆうちはどう思う? ゆうち、ちょーシロてんじやねーよコアラあー! (意味不明) ま、鷹や俺は流れを止めない対戦を実践できる緊急回避の方が自分のプレイスタイルを充分発揮できるし、対戦していて楽しさを感じるね。でも、逆に攻撃避けて流れが止まるような対戦楽しい、またはプレイスタイルを活かせるという人はエキストラを選ぶでしょう。だから今までと違ってモードが選べることによって、色々なプレイスタイルの人々今まではKOFをプレイしていなかったプレイヤーの人たちと対戦できるというところがポイント(ワリ)であり、楽しさだと思う。 鷹 あつ、熱い語りをどうもでは、今までのKOFシリーズだと、キャラ性能のバランスがあまりよくなかったようにだけど、'97はどうか? 鷹 上下が縮んだと思うけど。 鷹 ジェイク、聞いてくれよ、ジョーが強えんよー! 見たんだろ俺の考えた連続技。鷹 ゆ。 鷹 ふん、(このあとジェイクは悲しげに去っていくので、今回プレイしてみてものキャラが面白かった? 鷹 京とちつてかな。 鷹 それは相手を翻弄できること、京はいつも通りなんだけど、剛車と剛いのが復活してやつもあるじゃん。剛車サイコー! 鷹 うむ、うむ。 鷹 最後だけ、タカは'97のどこ面白かった? 鷹 今は面白くない。それだけで充分でしょ。笑。

## 伝説の10割

体力ゲージを0にする連続技を紹介するコーナー「伝説の10割」。今回はA級連続技ならぬA級連続ガードを紹介。相手をガード硬直で固め続け、必殺技のけりだけでダメージを与えられるというものが、今までのKOFシリーズにはなかった。●「KOF'95」アテナ・シャニングクリスタルビット・シャニングクリスタルビット

画面端限定のA級連続ガードビット(以下、SCB)をA・BCD同時押しで強制停止し、直後にSCB、これを繰り返すだけで、ガードキャンセル必殺技で返される可能性はあるが、けり量は半端ではない。SCB中に次のSCBのレバー部分を力後、A・BCD少し連打させれば、という方法がやりやすいが、普通に入力しても出るけどね。



出っ張い必殺技が無技を持たないキャラはかなりハイカメ!



## ゲーム

## 万華鏡

少しの努力と少しのテクニックで見る「ゲーム万華鏡」。今回は「R級鉄狼スP」から、気絶するはずのないギースステージでキャラクターが気絶してしまう現象。6月号、ちよつと笑える怪現象!で、クラウドを気絶させずに画面端の障害物を破壊した、その後の、打撃技を「切り返す」に投げ技でクラウドを倒す。すると次のギースが、最初の打撃技を当てた瞬間に気絶するぞ!

95

## 格ゲ目安箱

### NF攻略陣が質問に答える!

QNF攻略ライターの方たちへの質問があります。4月号8ページの上にある山崎の36ヒット、あれについているんですか? つなげてやる技、それを出すコツを教えてください。PNF・爆弾カバ吉・長野県 A 質問してる人が多かった、ダック、山崎、クラウドの多段ヒット写真。ちよつと

と時期遅れかもしれないけど、やり方を説明しちゃいます。これは、4月号の3ページに書いてある「タウ回避の弱点」を利用したもので、厳密にいうと連続技じゃないです。連続技を決めたあと相手にタウ回避してもらい、その終わりに際し超必殺技「潛在能力」の投げ技を決めると、能力のようなヒット数になるのです。

山崎の場合は、画面端で前方ジャンプ攻撃「タッシュ」して、次にA×5、B、Cの連続技で8ヒット、直後にライオン移動、ダウン回避の終わりを際すドリル(レール)でゲットすればフラグ2ヒット。最後にへこまして追打ちすれば合計36ヒットになります。難度は高くなく、難しいポイントには立ちA×5の目押しだけ。がんばってください。







KOF' 96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ (線狼チーム)	山口雄剛・兵庫県	1,237,600	ALL
チームエディット (CD) ちづる、香澄、舞	SAS・愛知県	1,523,600	ALL
チームエディット (カセット) テリ、アンディ、クラック	自衛隊野郎T・愛知県	1,173,500	ALL
サババーモード (スコア) テリ、ボガード	M, Y-剣魂・千葉県	1,020,200	ALL
サババーモード (タイム) レオナ	RSD・東京都	4' 09" 42	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
カムイ	SAS・愛知県	1' 57" 89	ALL
蘭丸	TOMOYA・神奈川県	2' 21" 36	ALL
サスケ	SAS・愛知県	2' 36" 02	ALL
天和	M, Y-剣魂・千葉県	2' 54" 08	ALL
ゴエモン	TOMOYA・神奈川県	3' 00" 57	ALL
信長	SAS・愛知県	3' 03" 41	ALL
ナツメ	SAS・愛知県	3' 07" 01	ALL
雲仙	TOMOYA・神奈川県	3' 10" 26	ALL
魂	TOMOYA・神奈川県	3' 11" 38	ALL
霞	TOMOYA・神奈川県	3' 14" 36	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3' 47" 05	ALL
雷牙	TOMOYA・神奈川県	4' 08" 76	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ビエール・モントリオ	橋ウキヨ〜・長野県	17,155,200	ALL
李 刀龍	M, Y-剣魂・千葉県	17,142,600	ALL
ティア・ラングラー	橋ウキヨ〜・長野県	17,068,100	ALL
神威 翔	橋ウキヨ〜・長野県	17,021,500	ALL

リアルバウト 狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョー・ヒガシ	花蝶風月・大分県	1,933,600	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
不知火 舞	G・T・H・北海道	1,864,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	1,861,800	ALL
ボンフ	Y・K・千葉県	1,860,100	ALL
奏崇雷	G・T・H・北海道	1,846,000	ALL
テリ、ボガード	人間の魂・岡山県	1,835,900	ALL
裏タン・フー・ルー	ママ・香川県	1,815,700	ALL
タン・フー・ルー	SAS・愛知県	1,808,500	ALL
ボブ・ウィルソン	SAS・愛知県	1,807,300	ALL
ダック・キング	M, Y-剣魂・千葉県	1,795,000	ALL
ローレンス・ブラッド	SAS・愛知県	1,783,300	ALL
山崎竜二	SAS・愛知県	1,766,500	ALL
キム・カツファン	ママ・香川県	1,760,300	ALL
ブルー・マリ	G・T・H・北海道	1,756,700	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	1,756,600	ALL
奏崇秀	G・T・H・北海道	1,732,000	ALL
望月双角	SAS・愛知県	1,729,000	ALL
裏アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	1,714,400	ALL
裏ビリー・カーン	G・T・H・北海道	1,656,400	ALL
フランク・バッシュ	ママ・香川県	1,628,600	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	SAS・愛知県	1,586,300	ALL
裏ブル、マリ	M, Y-剣魂・千葉県	1,560,700	ALL
チン・ンサン	ママ・香川県	1,457,400	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	人間の魂・岡山県	2' 24" 63	ALL
橘 右京	G・T・H・北海道	2' 37" 41	ALL
ガルフォード	G・T・H・北海道	2' 48" 08	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2' 48" 75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2' 49" 27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2' 53" 16	ALL
首斬り破沙羅	M, Y-剣魂・千葉県	3' 03" 54	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3' 07" 40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3' 08" 56	ALL
風間蒼月	RUN・東京都	3' 12" 80	ALL
花風院教経	G・T・H・北海道	3' 17" 88	ALL
風間火月	M, Y-剣魂・千葉県	3' 21" 19	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3' 22" 20	ALL
千両狂死郎	G・T・H・北海道	3' 24" 59	ALL
ナコルル	M, Y-剣魂・千葉県	3' 25" 46	ALL
リムル	G・T・H・北海道	3' 36" 95	ALL
牙神幻十郎	M, Y-剣魂・千葉県	3' 50" 56	ALL

神風拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
素天	10-KEY・東京都	2,106,800	ALL
孫悟空	10-KEY・東京都	1,818,600	ALL
ササノ	10-KEY・東京都	1,786,800	ALL
イグレット	10-KEY・東京都	1,762,200	ALL
チチ・ネネ	10-KEY・東京都	1,760,700	ALL
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,755,400	ALL
シーナ	10-KEY・東京都	1,711,300	ALL
弁財天	TOMOYA・神奈川県	1,709,100	ALL
渾天童子	10-KEY・東京都	1,674,500	ALL
ベヒモス	10-KEY・東京都	1,672,000	1人目
イリス	10-KEY・東京都	1,653,800	ALL

バルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	5,091,210	ALL

# クラブ・ハウススコア募集要項

- ノリコンテニューによる点数クリアしなくても、またはクリアしかつた時間の集計とします。乱入は無効
  - モードはN.E.O・G.E.O.、N.E.O・G.E.O.O.(C.D)のどれでもOKです
  - バースコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
  - ①ゲームタイトル(モード)
  - ②スコア
  - ③キャラクター名
  - ④ランク
  - ⑤面数(何人目までいったか)
  - ⑥あなただけの攻略法、スコア稼ぎのコツ
  - ⑦住所、氏名、年齢、職業、
- 電話番号、スコアネーム  
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封してください。ゲーム名の下に「印があるものは、VTRのみ集計いたします。」
- ③ニンジャマスターズ\*
  - ④続風拳\*
  - ⑤K.O.F'96\*
  - ⑥バルスター\*
  - ⑦BREAKERS\*
- スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで、
- 締切りは毎月末日、発表は2ヶ月後発売の誌上にて、
- 〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株式会社分室 新オジョアーク編集部 (クラブハウススコア) 係



サムライスピリッツ  
カントリーロード

# 雪 伝

Presented by 島津ひな

霸王丸の  
いうとおりかも  
しれない…

私の剣は  
迷いの剣…



里を飛び出したの  
だってねえさまと  
イナズマ忍者を  
遠ざける為  
だったもの



でも本当は  
どうやって私の力を  
使ってほしいのか  
よくわからない…



カムイコタンを守る為  
ナコルルねえさまの  
力になる為…



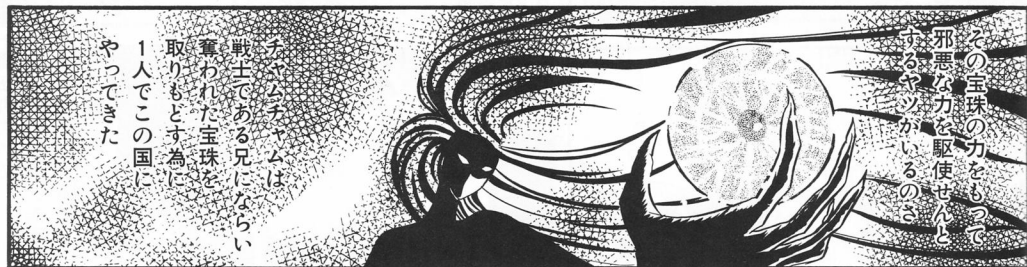
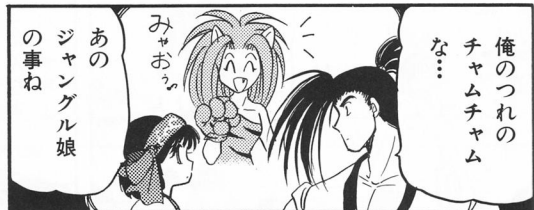
…うん  
そうだね



あ…

じゃあ  
お前さんが本当に  
やるべき事を  
見きわめるのが  
この旅の目的だな









それにしてもお前さん  
何だっってあんなに  
ガルフオードの事を  
嫌ってんだ？



あいつは  
いいヤツだぜ

…そんな事  
知ってるよっ



私が  
あのイナズマ忍者の事  
気に入らないのは  
あいつが  
ナコルねえさまの事  
好きだっって事だよっ



そいつは  
しょーがねーなっ



霸王丸だっって  
ナコルねえさま達と  
旅をするって事は

つまりは  
より強い者と  
戦ってみたいっ  
て事でしょ



たとえ  
それが  
鬼や魔物の  
たぐいでも



その  
とーりっ!!

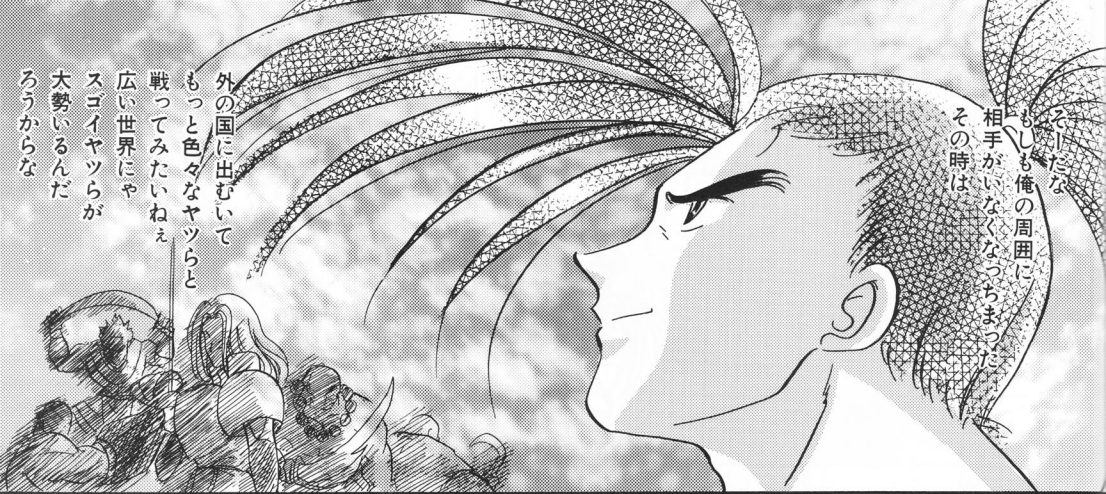
自分が  
どれくらい  
強くなれるか  
知りたいんだね



この刀と  
拳1つでな

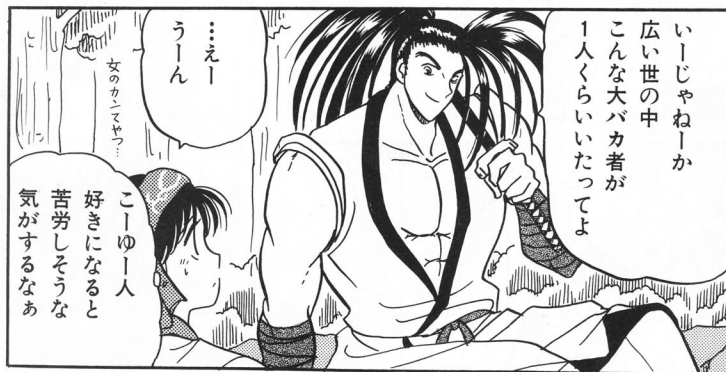
そんな事ばかり  
しているとそのうち  
相手がいなくなると  
思うけど

霸王丸  
恐いもん



もしも俺の周囲に  
相手がいないとなつてしまつた  
その時は

外の国に出歩いて  
もっと色々なヤツらと  
戦つてみたいねえ  
広い世界にや  
スゴイヤツらが  
大勢いるんだ  
ろうからな



いーじゃねーか  
広い世の中  
こんな大バカ者が  
1人くらいいたつてよ

…えー  
うーん

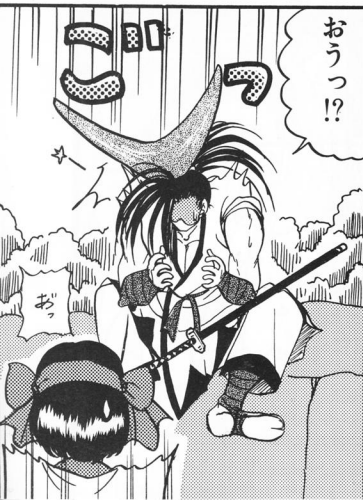
女カンマヤ…

こーゆー人  
好きになると  
苦勞しそうな  
気がするなあ



あつきたつ!!

霸王丸つて  
本当に  
ケンカバカ  
なんだねー



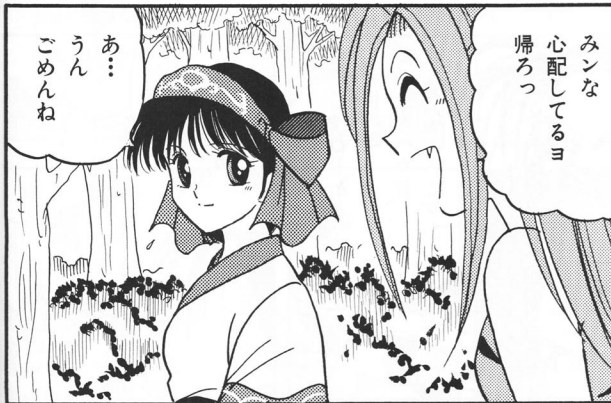
おうっ!!

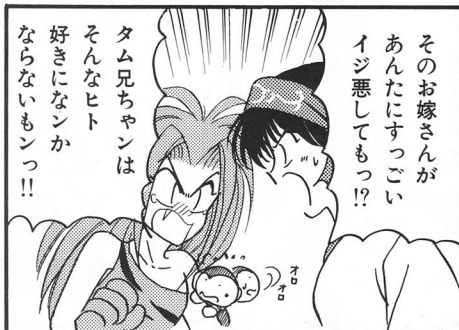
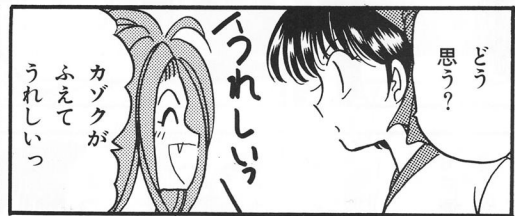
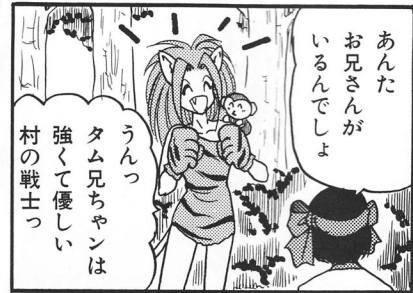


むっ

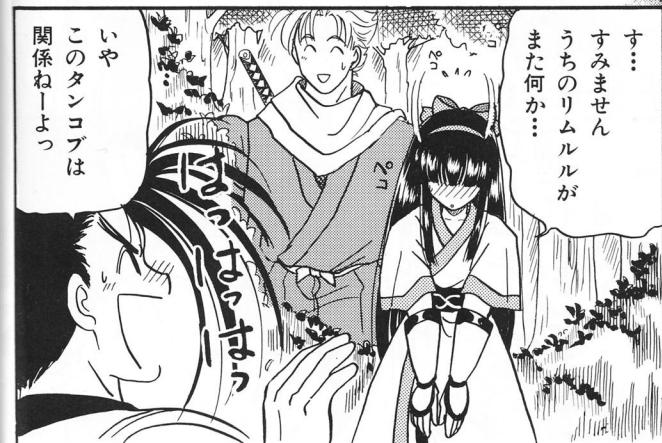








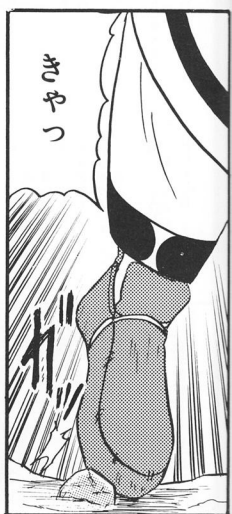
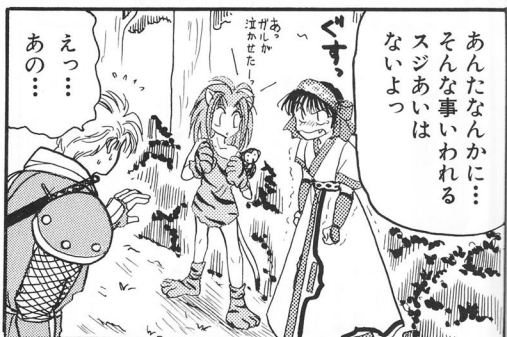
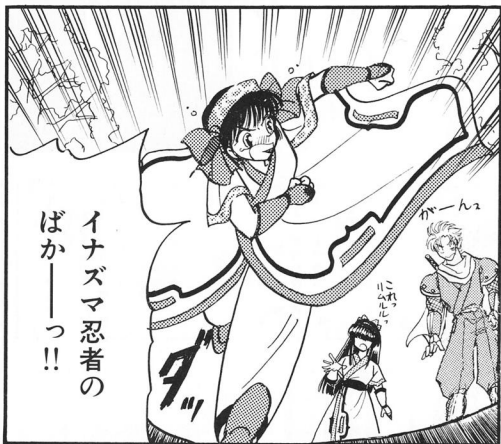




今年の夏はサムスピRPGにレッツトライ!! しかしRPG初心者の方は無事ゲームを進められるのでしょうか…。(わか乃)



ハッ↑











# Welcome To PaoPao Cafe!

## パオパオカフェへようこそ!

### 読者通信欄

**ありがとう**

やったねCDZ購入!  
ソフト不足も解消だあ

やったー! 買いましたC  
DZ!! これで一気にソフト  
不足も解消だあ

今まではカセット派であつ  
たため、いろいろ不満な点も  
あり、ついつい無茶な要望を  
投稿したこともありましたが、  
全部忘れて下さい。

いままながら、このCD  
Z、思った以上の性能で驚い  
ております。一番のネックと  
考えていたロード時間がほと  
んど気になりませんし、本体  
もコンパクトでかっこいいし、  
ソフトは安いし、龍虎外伝が  
やつとできるし、嫁さんは怒  
る……いいことづくめでおべ  
ちます。(出雲弁)

さあ、カセット・本買うの  
に勇氣をふりしぼっているあ  
なた、今ならまだ間に合いま  
す。思い切つてCDZにチェ  
ンジしてみませんか? 絶対  
お得だよ。

●PN/ガードナー(島根県)

編ううオライもカセットし  
か持てないカセット派なん  
で、なんだか考えさせられる  
なあ……っていうか欲しいぞ、  
CDZ!

コーナー名の意味が  
分からない、そんなこ  
たあいいつこなしだ!  
このコーナーでは日  
々の生活で起こったお  
もしろいできごとなど  
を大募集しています!

KOF'97も出る……だしこ  
はカセット派の諸君、CD  
派に換えるいい機会かもし  
れないねえ。

やつぱし、ソフト・本買う  
お金でハードが買えるという  
のはつらいよねー(涙)。

いつてきました!

ユキ声優のオ디션

いつてきました! 6月15  
日のヤクルトホール・草薙  
京の恋人・ユキ声優オーディ  
ションの観覧!! 午後一時  
開場だったので10時45時にヤ  
クルトホールに着いたのです  
が、整理券番号は随うう入  
れるかなあと心配になっちゃ  
いました。

一時になり番着順に並んで  
いざ入場!! まわりのみんな  
のポルテージが上がっていく  
の分かりました。階段を昇  
るの次第に駆け足になってい  
き、急いで席に至ると、K  
OF'95のキムスエジの音楽  
が流れているのに気がつま  
し。

そして、いよいよSTAR  
T!! 総勢16人のキちゃん、  
みんなかわいくて誰がユキち  
やんになっても不思議じゃな  
いと思えました。  
結果は、私も投票した小島

## PaoPao 賞



★PN/丑三西丸(奈良県)  
うきゅー可愛いっ!! こういうほのほのしたイラスト  
って、心がなごむよねー。幸せ気分になったよん♡

●PN/江戸川尹(千葉県)  
お待ちかね!! 夏はKOFの季節  
デスクセン通ってKOFレシ  
まくってこれ!! 燃えるぞ!!



●PN/海老天花子(東京都)  
うっわイカサマ……このシラ  
フっぽいのが笑えるところか、何  
ともいえないですねー



●PN/軽井澤猛(埼玉県)  
お美しいシャル様!! 羽根が似合  
ってますにやあ。本命は幻十郎だ  
とが……シャル様だと思ってたよ。

長に渡る「N」通版の歴史を影がけ見続けた者たちがいる。その者たちの名は「P・U・Y・U・R」。『龍虎のキキア』。まことにすごい。●「N」リキレン 秋田県「サレ」の部長さん(意見をもめた)と彼の存在を知っているのは私だけだと思っていました。私以外にも知っている人はいないかと。本望でないです」とのこと。奇しくも今月(10月)に龍虎P・U・Y・U・R 1周年記念誌を、みんな集めて。●

●PN/霜月はじめ(熊本県)  
夏はスライと花火の季節だねっ！  
仲よけな兄様が(い)感し「一緒に  
にタ涼みしたい」いっ♡て♡♡



残響お見舞い申上りです。

●PN/銀河美(愛知県)  
今年のエディットチームかな？  
ユリを女性格闘家チームに戻して、  
オヤジ復活希望！...ダメ？



●PN/銀河美(愛知県)  
今年のエディットチームかな？  
ユリを女性格闘家チームに戻して、  
オヤジ復活希望！...ダメ？

●PN/なかくる(新潟(大阪府))  
やはらぎ分ちらん(大阪府)  
は八まる(大阪府)に(大阪府)に(大阪府)  
S版でも、とにかく挑戦したい♡



●PN/なかくる(新潟(大阪府))  
やはらぎ分ちらん(大阪府)  
は八まる(大阪府)に(大阪府)に(大阪府)  
S版でも、とにかく挑戦したい♡

●PN/KAMLO(大阪府)  
これってお好みキャラ大集合なの  
にゃ？ ひそかにカエルまでい  
るのがいいなあ♡ て♡



●PN/なかくる(新潟(大阪府))  
やはらぎ分ちらん(大阪府)  
は八まる(大阪府)に(大阪府)に(大阪府)  
S版でも、とにかく挑戦したい♡

●PN/なかくる(新潟(大阪府))  
やはらぎ分ちらん(大阪府)  
は八まる(大阪府)に(大阪府)に(大阪府)  
S版でも、とにかく挑戦したい♡

# ストリーアルバム

紅丸ホモ疑惑!  
魅惑のコレクター

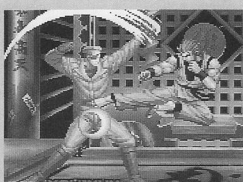
●PN/魔魔本(愛知県)  
KOF96のベニーVS大門で  
ベニーをやる。2人がキ  
スをする。本ヨスよ。  
ベニーマルコレクターアーン  
ド



●PN/Shin(大阪府)  
いい男のどりやんだねえ。  
男の腕筋や腹筋って何かせ気  
を感じない? 誰か同意して!!



●PN/ベネ邪民(宮城県)  
た、確かにちょっと危険かも...。  
電車ごっこも命がけね! 1番後  
ろの人、何かかわいいそうかも。



●PN/CLUB YUMA(北海道)  
星空にクリスタルシュート

鍛え方が違うのだ!  
ハイデルの教官の底力  
7月号5ページのハイデル  
ンがムーンステップをしま  
している写真で、相手の攻撃を  
ガードしている場所が!! ひょ  
なげばは平気なの? ひょ



3日は不眠でいられる山崎君と、  
どるか…なんてね、とほほ。(編)

●PNⅡ桐生悠樹（京都府）／偉いっていうか、うらやましいっす。3〜4日寝ないでいられたら、どれだけ仕事がはか

月を見るたび  
思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人の関係についても語り合おうではないか！

自分の背中に  
気をつけよう!!

「ゲセンで腹の立つヤカラ  
それは、背中にリュックを背  
負ったやつらだ！」  
コイツラのむかつくところは、  
背中に目がないのをいい  
ことに、自分の後ろにぶんど  
つてるスペースを無視しやが  
ることだ！」  
「悪智の妖怪の持ち主なら、

そのスペース分前に出るはずなのに、リュックで通路をふさぐ。

対戦中の人の迷惑にならないように苦心してそこを通過ののだが、どうしてもコイツラをおしのけることになる。その時「あ、ごめん。通れなかった?」という態度に出るの

が普通だ。それを「てめー、何押しなんだよ。ケンカ売ってんのか」という反応を見せるのが、同じ人間として解せない。

さらには、対戦中の人の後ろを、リュックをぶつけないがら平然と素通りする。もう、何が何だか……。

自分では当然と思つてゐる行動でも、他人に迷惑かけてゐる場合があります。悔い改めてください。でないと、キム先

生にいいつけます

●PN／俺の怒りは爆発寸前！（埼玉県）

編……いやー、これはホントに困りものだよね。実際経験したことある人、多いんじゃないかな？　ゲーセンだけじゃなくて、電車とかでもよくいわれることなだけけど、みんなが気をつけていれば防げることなんだよね。

のある人は少ないと思うけど、  
せめて自分はどういう人にな  
らないように、努力したい  
ものだね。心当たりのある人  
は、今日から気をつけるよう  
にしよう！ ゲーセンはみん  
なが楽しむ場所なんだからね

蒼月のコスプレで  
小学生の人気者に

ある日、私は近くのゲーセンで「サムスビ天草降臨」をやっていた。

はじめは蒼月・修羅でやっていたので、いつも通り蒼月に合わせて台詞をいうだけですんでいたが（それだけでも友達や子供に白い目で見られる）、次は蒼月・羅刹でゲームをはじめた。それが、あんなことになるなんて思わなかつ

つた

蒼月・羅刹は、一回目に勝った時、束ねている髪をおろす。その時、私はゲーセンにいたことを忘れ、蒼月と一緒に束ねていた自分の髪をおろ

それだけならまだよかったが、3歳ぐらいの幼い子供に「蒼月がゲームしてる。」といわれて気がついた。私は兄とコスプレして遊んでいたことを忘れ、蒼月のコスプレのまゝ、ゲーセンでゲームしていたのだ。しかも、蒼月の衣装

は胸がはだけていたはず……。ハツと思った私は胸を見た。するとサラシがほどけかけている。もう胸が見える状態だった。

逃はうと思つたが、まわ  
りにはすでに小学生がたくさ  
ん。私は逃げるにけられな  
い。ゲームを最後までやつた  
が、小学生とまわりつつか  
れて、結局家まで一緒に  
いてこられてしまった。

そして次の日から、私は蒼  
月と声か似ていた。ともあ  
つて(友人によくいわれた)  
小学生の人気者になつてしま  
つた。切うちとしてたてま  
ま伸びた髪も、これだけ切れ  
ななつてしまった。

今、まだ毎日のように、小  
学生が通ってきます。

★PN／風間風月（愛知県）  
編…コリヤスゴイ。コスプレしたままゲーセンにいつちやったのもスゴイが、それがもとで人気者になっちゃったのもスゴイ！ なかなかできることじゃありませんぜ。  
これからもその調子で、苦の道を極められたまえ。応援しとるぞい。って、何かちよつと違うか…？



●PN/森本レオナ(大阪府)  
庵の97のストーリーかな。妖しげな美女2人が色っぽくてよいねえ♡ 復活希望。頼むよ!



●PN/真山巧(長崎県)  
RPGはもうプレイした? 酒攻  
撃楽しい♡ さておき、サスケの  
コスプレって涼しそうでいい♡



●PN/砂河せん（東京都）  
魅力的な非プレイキャラが多すぎ  
て、みんな使ってみたくなるよ  
ね。秘書さんズ、使いたいっす。



●PN/楠瀬瑞姫（愛知県）  
ムーンって美人よね♡ マジト  
ロの基本って気軽に楽しめること  
だと思っから、Ⅲも楽しんでね♡



●PN／夢ノ瀬（和歌山県）  
うーん、なかなかいい読みだねえ  
何だかストーリーに深くかわつ  
てきそうなたち……。やるしかー



●PN/アヲハタマストラ(千葉県イラストコーナーに混じっていたので、そのままゲットしました)残念だけど、楽譜はないらしいよ

⊗



元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌』。今回もナイスなネタがいっぱいだ！ テンションあげていくぜ！！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌』。今回もナイスなネタがいっぱいだ！ テンションあげていくぜ！！

目の前がかすんでも  
そう 食えやしない  
サンマの塩焼き以外は

さあ、みなさんもLET,  
SING!!

★PN／本岡弘予（兵庫県）

京…俺を駆り立てる空腹は  
君の手料理に癒された  
照れくさくて言えないけど  
塩の加減 ちよつとからい

庵・卵、豆類だくだらな  
タンパクをとるのなら肉類  
食卓にあるすべてのもの  
食べるだけさ  
今は肉じゃがを作る

ほぐされる牛のロース  
汁の中で煮えている  
そう 何でもい  
肉の料理ならば

もうすぐ夕飯の時間だぜ  
誰もが皆この時間には  
腹をならす  
まるでキャノンのように

夜が来て 腹が減って

好きだったのよ マチユア  
ハメのようでもずつと  
もうすぐ 私きつと  
あなたを忘れてしまふ  
気のないそぶりして  
マチユアを使つたら  
筐体をはさんで  
みんな逃げだした

●PN/Y、S、NAVY（塔王座）

編…最近リメイクされたので、結構記憶に新しいこの曲。短調のメロディに、マチュアファンのやるせない思いがびっ

最強の武道家テリィも

ネオジオといえばテリー！  
 だけど、まだ替え歌になって  
 いなかったので作りました。

Yの「そはかす」のメロテ  
に合わせて歌ってください。

ボガードの兄は見事に  
ナメクジと一緒に溶けた  
前よりもっと増えた体重が  
グサツ」と心に傷をつける

おっと！ 舞ちゃんの  
バストがアップだ OK！

恐怖のシステム曰白押し  
そんな所ナムが天子き!

サムライスピリッツ 斬紅郎  
無双剣、大好き！

でも、やっぱりリムルルのデビュー作だからってゆーのが一番の理由だったりして……

(笑)

★PN/剛(玲玉惠)

からのシステムである不意打ちが痛い感じです。踏み込みを使いこなすことも重要だし相手の行動を読んで対応していく闘いは何度やっても飽き

も……特にA線が多いのは、  
ツイね。けど剛さんのような  
考え方を持った人とお戦した  
ら楽しいそうだなあ。  
剛しいうところに、斬サムが  
ムというところに、

レベリングは頂点に達します。天サムもすつこくおもしろいけど、斬サムはまた違ったおもしろさがあって、今でも十二分に楽しめるゲームで

す。  
てないしね。

●PN／水海詩紗（山口県）  
スカーフがかわいいよ！

フットがわいし、  
タイツがな、生足希望！……って  
のはやばいかな（何かがだよ…）？



●PN／椎崎有馬（東京都）  
キムさんのイラスト少ないかなあ。

●PN／水海詩紗（山口県）  
スカートかわいいよね！

►讀者通信欄 Welcome To PaoPao Cafe!

うれしくて　それだけで  
好物はファーストフード  
と  
それだけじゃおなかがす  
本当は倒したはずなのに

どうしてだろう？  
あの人の悪夢を  
また見てしまうよ

●PN／鷹丘聖（大阪府）

編……いねーこのり！ 全体的な明るいテンポがテリーにぴったリッス。



●PN／小松友夜（高知県）  
まだまだ、天サムに燃えてるんだ  
ね！ 64でもガルフォード出てる  
し、早く新作が出るといいね。



●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）  
ロバート好きですか。'97では、あ  
の関西弁に拍車がかかった感じが  
な（笑）。ほちほちでんなあ♡



●PN／松原孝志（兵庫県）  
キム父さん、いいっすね♡  
しげな表情が、たまらないです  
父の背中には広くて、暖かそう♡



●PN／青名（北海道）  
泣くほどうれしいのは、みんなの  
気持ちかな？ ひそかに喜んでそ  
うなレオナがかわいいですね♡

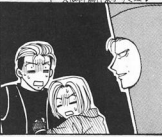


●PN／びよびよ（神奈川県）  
 おお！ここにも生足派が！  
 も何かと困るでしょうしね…。ま  
 つ、アテナならいいか！



●「マリィ、何しよ（笑）城奥、  
明るいマリィに対して、暗い画面  
の二人。雰囲気だしてますね！  
竜二がしぶい！ ピリィもねー

つるしてひと夏●ポナ



持ち運びが大変とゆうよりは、これでは振りまわせないのでは……。こんなんで強襲飛翔棍なんてさ  
れたら、それだけで昇天しちゃうかも。いやん。それにしてもカトリヌ、カッコよすぎじゃ。

●PN/あじ・ちきん(広島県)

## ガラス坂



成仏してね、って感じかな？ このあとの、怒りをどこにぶつけたかが氣になるによる。カエルくん、ピヨン吉みたくなってたら面白いかもね。って、若い読者さんには分からないか？

●PN/あじ・ちきん(広島県)

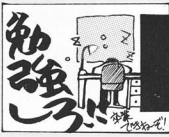
拳崇ファンごめん…。



ちよっと攀崇かわいそうかも…。ヒリーやマリーは何げにいい人っぽいけど、山崎って危ない人なのう。そこがまたいいんだよね。丸いアテナがすっごくラブリーにゃ♡

●PN/小松辰吉（東京都）

'97ストーリーを良く見よう



うまいっ！マジメな台詞だと思ってたけど、状況がこうなるとメチャ笑えるんだねえ。寝てる場合じゃないぞ、京！そろそろ高校卒業しないと、ユキちゃんに愛想つかされちゃうよーん。

●PN/友蔵（千葉県）



達成されない移植希望  
ユーザーの声を聞いてくれ

んなか分り切ったことなのだから、「ロードが長く、魅力が欠ける。」なんてことはないと思います。だから小さいことで開発を断念したり、移植検討しなかったりとか、そんなことやめて欲しい。出ないということとは「魅力が欠けている」とかそれ以前の問題

●PN / 優紀正志（石川県）

編…そうですね、ネオジオ関連の作品ならネオジオに移植されて欲しいというが、移植されるべきですね。アーケードゲームが家庭でできるといのがネオジオの売り文句ですし、まったくソフトが出なけりやお話にならないというこですすよね。

ああ……やっとこさ、動きま  
したね、KOFの世界が。正  
直、96はかなり息苦しくてサザ  
エさん状態のあの世界がつま  
かったんですけど。'97は時間  
はとまっているけど、状況は  
動いていて、気合い入れてや  
れそうです。それにスペシヤ

●PN／八言（大阪府）  
それにしても八神 庵とビ  
リー・カーンの間に時空のひ  
ずみでもあるんでしょうか？  
年齢差ひろがってるんですけ  
と（笑）。

編…今年のKOFはひと味違  
います！ 各チームのストー  
リーは一気に急展開!! 内容  
の方は賛否両論がありそうで  
すが…。まあ楽しんでくださ  
いよ。

●PN / 河内留美 (東京都)

[illegible]

---

でデューツッしてるのかな？  
ちやめちや、かわいいでーす♡め



AN(ゲーマー)は餓狼よりもKOFという傾向にあると思っていました。だから、数少ない女性餓狼FANに出会えてあまりにうれしくてその子に声をかけてしまいました。彼女は最近SNKにハマったので、PSでRB餓狼をプレイしていて、ゲーセンまで通うようになってしまい、今度は7月に出るKOF96を

















# 新作ソフト発売予定リスト

7月24日  
現在

## ♥ユーザーの声♥

だーっ！ KOF'97、まだ  
かあーっ!! うー、うー、は  
やくやりたいよーん!  
ウワサでは7月前半に東京  
と大阪でロケやるのかとい  
いなあ、おいらもロケにい  
きたいよ。会社員はつらいぜ  
大阪に住んでたら毎日会社帰  
りにネオジオランドいってや  
るの! くそ。  
いつなで、正式な発売は  
いつなでしようかねえ?  
●PN/風鈴(福島県)

てっぺん意見もさすが、け  
っこう難しいですね。とにか  
く業務用の日程関係は、ロケ  
テをふくめて本当に急に決ま  
るものが多いんですよ。発売  
2週間前に発売日が決まる。  
? 本誌の「KOF'97」発売日  
のところがどろろが9月、  
CDが10月なのに業務用が未  
定になっていたりするのはつ  
まり、そういうことです。  
ちなみに「KOF'97」の正  
式なリリース日は7月28日で  
した。早いところでは19日か  
ら、から入ってました。  
でも、会社帰りにゲーセン  
いけるだけのいいやないで  
か、ねえ(涙)  
マジドロIIIおうちでやりた  
いです。でも私はネオジオ

CDとプレイステーションし  
が持つてないんですよ。  
だからデータイーストさん  
にお願いして、ネオジオは  
もちろん、サターンを貰うお  
金もないの貧乏な私のため  
に、ネオジオCDがプレイス  
テーションでマジドロIIIを  
出してほしいんです。  
うかも、キャラが違ふ。  
●PN/東雲葉(神奈川県)  
●PN/東雲葉(神奈川県)  
プレイステーション版、  
ジョー・ティン版、  
しかも、副題が「よくばり  
特大大号(仮)」。特大大号とい  
うからには、プレイステーション  
版のみの楽ししみもある。  
とあります。10月下旬を楽  
しみに待つてましよう。

こんなゲームあったらいいな  
僕が考えたゲーム。それは  
動物調教ゲーム。それは  
進み方は動物キャラを調教  
し、最後はどれだけ強くなっ  
たか、動物格闘大会に出場さ  
せるというのが。  
キャラクターは「狼伝  
説」よりテリールのおさる&  
アムン&Pちゃん、「龍虎の  
拳」よりホエーと龍虎2の  
ジョー&スティージの「サム  
スビ」よりバビ&ママハハ  
&シクルウ&バク&真説  
サムライのイルカ、「KOF」  
より、94のイギリスステジ  
の白鳥&95のライバルチー  
ムステジのガラス。隠しキャ  
ラはコルル。  
モードはというとストーリー  
1モードはもうなんのこ  
と、2人でキャラを連打し、普通

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
------	-------	------	----	-----	----	------

### ◆MVS

QP	サクセス	バラエティ	容量 未定	発売日 未定	価格未定	90%
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日 未定	価格未定	100%
パルスター2 (仮称)	SNK	シューティング	容量 未定	発売日 未定	価格未定	無回答
幕末浪漫 月華の剣士	SNK	格闘 アクション	容量 未定	発売日 未定	価格未定	無回答

### ◆NEO・GEO

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'97	SNK	格闘 アクション	460M	9月25日 発売予定	32,000円	無回答
パルスター2 (仮称)	SNK	シューティング	容量 未定	発売日 未定	価格未定	無回答

### ◆NEO・GEOCD/CDZ

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'97	SNK	格闘 アクション	460M	10月 発売予定	価格未定	無回答
パルスター2 (仮称)	SNK	シューティング	容量 未定	発売日 未定	価格未定	無回答

### ◆セガサターン

サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	—	10月2日 発売予定	5,800円/ 7,800円	無回答
リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	格闘 アクション	—	発売日 未定	価格未定	無回答
ティンクルスター スプラッシュ	ADK	シューティング	—	秋予定	価格未定	60%
SNKファン・CD 餓狼伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日 未定	価格未定	無回答

### ◆プレイステーション

メタルスラッグ	SNK	アクション	—	8月7日 発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・ エクステンション	アテナ	パズル	—	9月中旬 発売予定	5,800円	75%
マジカルドロップIII 〜よくばり特大大号(仮)〜	データ イースト	パズル	—	10月下旬 発売予定	価格 未定	70%
サムライスピリッツ 刺客指南パック	SNK	格闘 アクション	—	発売日 未定	価格 未定	無回答
サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘 アクション	—	発売日 未定	価格 未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	格闘 アクション	—	発売日 未定	価格 未定	無回答
SNKファン・CD 餓狼伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日 未定	価格 未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。

※、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。

※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は「お買い得セット」の価格です。

# 天晴

毎日の暑さにすっかりうだり気味の今日この頃ってカンジィ♡でも、そんな暑さはクーラーでしのいで、今月も元気にコスプレ紹介コーナー『天晴』いっきまあーす♡



## 麻宮アテナ

●PN/花音 (埼玉県)

豪華なアテナちゃんだ♡どこかステータス衣装みたいなところがオステキです！今年版は色々色がある上に登場シーンの服もイカしてるのでそっちのコスプレ待ってるよん。



## 草薙京&八神庵

●PN/草薙 京=那異守&八神 庵=小早川 (大阪府)

98版の原&庵ですね。体に巻きついたヘビがいろいろカンジィ♡原様のお顔が見えなくて残念。今年の彼らもイカスので続けてコスプレよろしくね！後ろでハタ持ちをしてくれたクラークくんもね！



## 裏アンティ・ボガード

★PN/エイジ (埼玉県)

スゲー気合いはいつた裏アンティ。かけ声が聞こえてきそうなり。何気に服も細かいとこまでしっかり作ってあってなかなかのできばえ。ってことで天晴貴連星だよ♡



## チャムチャム&天草四郎時貞

●PN/チャムチャム=鳥居神社&天草四郎時貞=ME R KRU (埼玉県)

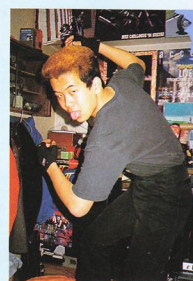
めずらしい組み合わせですね。ねこじゃらし♡ってことでしょうか？チャムチャムの足にさりげなくつままっているバクバクがナイス！

## ラルフ&レオナ&クラーク



●PN/ラルフ=A Z U R E & レオナ=千羽&クラーク=めがね (台湾)

なんと海外からの投稿だ！このコーナーもインターナショナルな風が吹いてきたってことかな？元氣一杯、気合い入りまくりのラルフが超イカス！



## 山崎竜一

●PN/兎月竜一 (新潟県)

なかなからしい山崎ですね。構えといい、表情といいまさにイッチャってる彼らしいぞ！'97版は、また違う服だからおニューのコスプレも待ってるよん♡



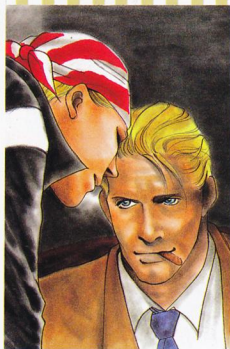
そんなワケで、引き続き凝りに凝った作品を募集しています♡ロケをするのもよし、ウケを狙うのもよし、これたという力作を待ってます！ロケ作品♡たらロケ場所なんか書いとあるとうれしいかも♡

私、凝ってます♡  
夏の暑さも吹き飛ばす熱い凝り性コスプレヤーのためのコスプレ革命コーナー『私凝ってます♡』  
今月の凝ってます大賞は、福岡県に在住のPN/波乱蔵さん(草薙 京&永倉洋三)&八神 庵&橘松司さん(ロバート)の御三万！  
朝5時起きして、福岡県の『ペイサイドプレス』について徹々としました。KOF98庵ステージを模したもので、すが、江坂のステージに見えちゃう(本人談。確かに、後ろにあるスリッパを注意！)がその見える原因が有名なんだらうけ。でもさすがに夜は人が多くて写真撮れなさそうだな。こういうところって特に(笑)。









●PN/テリーバカウ (和歌山県)  
洗いギース様…。オヤジ好きにはたまらないですっ。ご結婚おめでとうございます。  
これからも投稿がんばってくださいね。

●PN/KAMLO (大阪府)  
でも忍びとしては忍んでないよな。2人とも(笑)。でもそこが強さの秘訣ってか？



●PN/いりなみ英 (神奈川県)  
仲よく夕涼みの風間兄弟ですな。3人とも着物だからこーゆーの似合うね、やっぱり。スィカがおいしいそー。仲間に入れて〜。

●PN/神龍 (兵庫県)  
ポスターの中で、余裕こいてる京がとってもイカすわ！



●PN/小梅ハル (兵庫県)  
笑ってる。こーいふは笑ってるかあ？ でも、不敵な笑み。と、笑臉はやっぱり違うと思うのよ。こっちはレオナが大好きかな？



●PN/やまひつ子 (神奈川県)  
きたきたきたー！ 武士道烈伝。鈴音いいよね♡好きじゃや。オネーサマ受けそうなきさな瞳がいいね。めっちゃ、ブリーダー♡



●PN/居住友香 (東京都)  
わーっWハナリー。そうたねえ、続編出ないのかな。なんの思い出のソートになるの、まだまだ早いぞ。新作出るしいいわ！



## 今月の誘惑賞

★PN/水蓮キョウ (滋賀県)  
「これだぞ」と見れば、おねえさん、特  
性がでてるのかい？ ねえ、おねえさん、ロ  
レンス(？)のかがあに、入り。



●PN/綾人 (大分県)  
マジドロのタロットカードなんかあったら、絶対欲しいよね！ メーカーさん出してくれかねえ…。マジで、商品化希望！！



●福永愛子さん (大阪府)  
めっちゃめっちゃ夏っぽいイラストですね。ポフのかけ声で、なんだか踊り出したくなっちゃうよ。うおっ、DANCING・GO!



# ボスキャラ列伝

格ゲー・アクション・シューティング……。あまたあるネオジョゲームに登場するボスキャラを紹介していくコーナー「ボスキャラ列伝」。  
今回は、リアルバウト餓狼伝説のラスボスギース・ハワードを紹介するぞ！

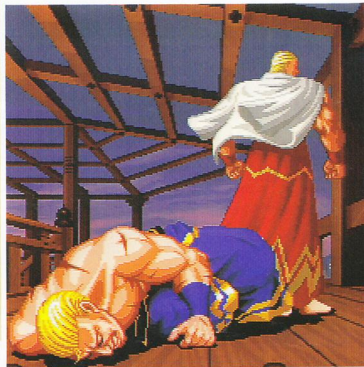
## ギース・ハワード

### リアルバウト餓狼伝説

#### ストーリー

暗黒街サウスタウン。この街を支配しているのが、ギース・ハワードである。幾度にも渡るボガード兄弟との闘いを経て、いつしか不死身とまで囃されるようになった。

「RB餓狼伝説」では、ギース・ハワードから墜落し、死亡したことになるが、「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」でナイトメアとして復活する。それが生物か無生物かは別として……



影など相手にならず！ サウスタウンの支配者ギース

## ギース・ハワード PROFILE

格闘技：古武術  
誕生日：1953年1月21日  
年齢：42歳  
出身地：アメリカ  
血液型：B型  
身長：183cm  
体重：82kg  
趣味：凝り性だが飽きっぽく不特定  
好きな食べ物：レアのステーキ  
大切なもの：己自身  
嫌いなもの：自分の野望を阻止する邪魔者



#### 強さの証

#### 検証1 攻撃力

必殺技の威力は全体的に低め。しかし強の邪影拳だけは、ライジングタックルなどに比べても高。

超必殺技のレイジングストームは威力が高く、そのうえコンボネーションアタックから連続で決めることもできる。総合すると攻撃力は中上と高めという感じだろうか。

#### 検証2 防御力

「RB餓狼伝説」では防御値が全キャラ一緒なので、相手の攻撃をいかに受けるにすぎないが、防御力の優秀を決めることになる。

ギースは無敵時間のある対空技を持っていないうえ、身長が高いため連続技を食らいやすい。残念ながら防御力は低いといえる。

#### 検証3 スピード

通常の移動スピードはごく平均的。ダッシュもテリやジョーと大差はない。突進技である邪影拳の移動スピードは少し遅い。

ただ、バックステップが結構速い。さすがに拳闘家など

と比較すると違いが、やはり格の影響か、スピードは平均点といったところだ。

#### 検証4 難易度

ボスキャラのわりに倒すのは簡単。全キャラ共通のバターンで倒せてしま。しかもそのバターンは非常に簡単なため、ミスすることが少ない。仮にミスしたとしても、大ダメージを受けるような技をギースは持っていないので気にする必要がないのだ。結果として難易度は低めということになる。

#### 検証5 組織力

ギースはサウスタウンにギースタワーと呼ばれる高層ビルを持ち、街のありとあらゆる機関やビジネスをその手中に収めている。警察はもちろん、政治家も買収されているのだ。

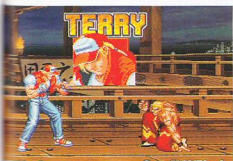
有能な部下としてテリーなどいるため、その組織力にはかなりのものがあるだろう。

#### 総合評価

「RB餓狼伝説」でのギースは残念ながら強いとはいえない。やはり、最初からフレイヤ・キアラとして使われるからだろうか？  
ボスとして登場するCPUギースも、必殺技の威力など、

#### ボスデータ評価表

総合	S	組織力	C	難易度	E	スピード	C	防御力	D	攻撃力	B
----	---	-----	---	-----	---	------	---	-----	---	-----	---



簡単な攻略パターン、低い攻撃力。ボスなのに弱い……

性能的にフレイヤ・キアラとして使われると差がない。ボスとしては弱い方だろう。





追いつちの烈風拳は当たらないこともある



相手の必殺技をつかめ！  
ギースの代名詞の技



出がかりで相手の飛び道具を貫通することができる



スキが非常に小さい。使い道は多い



この刃が出ている間は全身無敵状態だぞ



突進後、弱なら2回、強なら3回のパンチで攻撃する



3発の疾風拳を同時に撃つ。小ジャンプからは出せない



撃ったあとに少しだが空中で左右に動くことができる



フィニッシュは気を込めた掌打。連続技にどうぞ

# 攻略!!

## ギースを倒せ!

ジャンプの昇りで技を出せば、上段当て身投げを空振りしてくれる



2発目で降が確実にヒット。重ね続ければ楽勝だ

「RB戦狼伝説」のCPUギースは、非常に強い。ほぼ全キャラ共通の簡単な攻略バック(↓B、↓Cなど)を起き上がりしに重く続けると、1つはおなじみのパターン。前の方にジャンプして早めに技を出すと、上段当て身投げの空振りを読めるので、そのスキに連続技を決めるというも、技を出すタイミングで取られてしまうので注意。

もう一つは、2発目で下段判定のコンビネーションアタック(↓B、↓Cなど)を起き上がりしに重く続けると、1つはおなじみのパターン。前の方にジャンプして早めに技を出すと、上段当て身投げの空振りを読めるので、そのスキに連続技を決めるというも、技を出すタイミングで取られてしまうので注意。

ダウンさせたあと、このパターンに移行するのがベスト。キャラ独自のパターンも紹介しよう。アンデッドだったら、やがみC攻撃・キーンテラ、強敵影拳をガリよせて上段当て身投げを誘い、小ジャンプC攻撃から連続技を決めるパターンが有効。影拳拳のあと、すぐに前方小ジャンプすればOKだ。

ギースの忠実にして有能な部下である彼は、この「RB戦狼伝説」でも中ボスとして登場する。ビリーの目的は、本物のギースのためにギースの影を倒すことだ。ゲーム中では主人のギースよりも強く、倒すのは苦戦なことではない。またギースに救われたのか、この作品ではかつて身投げに似た技を身にかけている。

三節棍を使ったリーチの長い攻撃で、相手を押さえこんでいく戦法が得意。ギースとの対戦になると礼儀正しく一礼するのは、やはり上司として人間として尊敬しているからだろうか？



礼儀正しくおじぎ。ギースの前ではビリーも子供扱いか？

# ギース

## 全必殺技紹介

烈風拳は地面をはうように進む飛び道具。スキは小さい。ダブル烈風拳はその名の通り烈風拳を2発撃つ技。1発目は目の前にしばらく止まっており、2発目を撃つと1発目と一緒に2発飛んでいく。上段当て身投げは相手のジヤンブ攻撃と一部の必殺技をつかんで投げることができる。中段当て身投げは相手の通常の立ち攻撃をつかんで投げ飛ばしたあとに、烈風拳を追い打ちをする技。疾風拳はジヤンブ中に撃つ飛び道具。撃ったあとと後方にダブル疾風拳は疾風拳を3

ラインすべてに撃つ技。奥手前ラインに逃げていても当たるのだ。邪影拳は相手に突進し、命中するとパンチを連続で決める技。ガードされてもスキは小さい。超必殺技のレイジングストームは刃のような炎の噴水のようになり放出される技。飛び道具を消すこともできる。潜在能力のサンダーブレイクは頭上からいくつもの雷を落として攻撃する。最終奥義のデッドリーレイブは10連続で攻撃する乱舞系の技。決まれば相手の体力の半分近くを奪う。



NEO-GEO

PS

SS

# ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオや、プレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今回は、お金を愛する戦士がバズルで戦う『マネーアイドル エクスチェンジャー』の他、ファンに嬉しいオリジナル要素がつまった『ティンクルスターズブライツ』などを紹介だ。

©Athena 1997/FACE 1997・©SNK 1996, 1997・©SNK/ADK・©1997 DATAEAST CORP.



強い女主人公も自由に使えるのだー



もちろん銀行のためのキーマンもある。練習すべしー

NG版では、1人1人プレイの時に、三越さくらと高島あさひの2キャラでしか遊ぶことができなかったが、このPS版では全8キャラプレイできるようにになっている。あの強キャラ、マイティラーも、悲しいほどに弱いチェリーパイターも自由に使えるぞ。ストーリーモードはエクスチェンジャーこそ三越さくらと、デッドマイザー・高島あさひの2キャラでのみ遊べる新モード。

アテナ  
9月中旬発売予定 5,800円  
バズル  
NG ROM ×  
NG CD ×  
PS ○  
SS ×  
2人同時プレイ  
ストーリーモード

これはバズルでCプリを倒したあとに、それぞれのキャラクターのストーリーが見られるというもの。これでオリジナルのグラフィックを見ることも、おまけで声優さんのメッセージが聞けたり、ゲーム中で使用されているイラストをCGで見たりもできるぞ。

さくらとあさひの  
ストーリーモードが  
追加された  
おまけ要素として  
声優メッセージも  
あるぞ

## マネーアイドル エクスチェンジャー

PS

### プレイ ステーション

お金を両替しながら連鎖を組んでいくバズルゲーム『マネーアイドル エクスチェンジャー』と『メタルスラッグ』の追加情報を紹介だ！



敵は標的に合わせて撃つので、うまく避けてねー

PS版だけの特権！  
完全オリジナルの  
ミニゲームが  
追加されているぞ！  
NG、SSですでに発売されている『メタルスラッグ』。遅れて発売のPS版だが、新たなモードが追加されていることが分かったぞ。  
その新モードは「アナザーストーリー」という2つのミニゲームを遊べるというもので、1つ目はスバイを探せ」



裏に捕虜が隠れている。頼りになるのはカンだ

ゲーム。これは8人の捕虜の中に隠されている。反逆軍のスバイを当てるといふもの。  
2つ目は「戦車で進め」ゲーム。これは自機戦車を操作してマップ中の障害物をジャンプでかわしていく、横スクロールのアクションゲーム。  
3つ目は「技を極める」ゲーム。これは、4名の隊員が画面上におり、その内2名の隊員が捕虜を隠しているため、その隊員を当てるといふゲーム。  
ただしこれらのミニゲームを遊ぶには、アーケードミックスションをクリアしなければならない。

SNK		
発売中	5,800円	
シューティング		
NG ROM	○	
NG CD	○	
PS	○	
SS	○	
2人同時プレイ アートギャラリー		

## メタルスラッグ





シューティングでありながら対戦という、非常に珍しいジャンルのゲーム『ディンクルスタンズ・ライツ』がSSに登場するぞ。

SS版では、アニメーションによるオープニングムービーが追加された。このムービーでは、主人公ロードランの变身シーンなどを見ることが出来る。さらにテーマソング

オーストリアの音楽家  
イラスティガラーが  
新たに追加された  
細かな部分でも多くの  
変更点があるぞ！

ADK	
秋発売予定 価格未定	
対戦シューティング	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ サターンモード イラストギャラリー	

さらに、ファンのみなさんにとって非常に嬉しいのがイラストギャラリー。これはファンのみなさんからADKに

さらにこのモードでは新キヤラ的美鈴キサラギが登場。このキヤラのストーリーも非常に楽しみ。

これは主人公のロストイン  
ら使用できるようになったり  
している。またゲーム画面上  
で雲や霧など、NG版ではス  
プライト表示能力の都合で入  
らなかったものが、盛り込ま  
れていたりするぞ。

オフラインゲームムービーから。



ディンクルスター  
スプライツ

SS  
セガ  
サターン

今回は『マジドロIII』の裏技と、対戦シューティングという新しいジャンルで話題を呼んだ『ティンクルスタースブライツ』を紹介！



**速報!**  
ついにSS版の「サムライスピリッツ 天草降臨」の発売日が決定したぞ。気になる発売日は10月2日だ。

もちろん、拡張RAMに対応してより、CDROM単体だと同様のものだと7千ユーロ、オプションで2千ユーロもN G版は比べて充実しておりその名も「サターンオプション」という、SS専用のオプションが追加されている。そのオプションによって、デモのカットなどがでる。

　　俄然ファンに朗報！　S S、P Sで「S N KファンCD 鐵道伝説編」が発売される。発売日は未定内容は「ネオジオコレクション」と似た、バラエティ感覚のものようだ。

餓狼ファンに朗報！ S  
S、PSで『SNKファン  
CD 餓狼伝説編(仮)』が  
発売される。発売日は未定。  
内容は「ネオジオコレクシ  
ョン」と似た、バラエティ  
感覚のものようだ。

NG版で使えた隠しキャラたちが、この5時でも使えるぞ。

ドラクッヒエロとゲストレングスおやじ以外のキャラは、おなじモッドのふつう以上のレベルでクリアすること。

ブラックヒエロは、ノーコンテニエューズブラッヒエロと戦うこと。

ストレンジおやじは、ストレンジス娘を使い、ストレンジスおやじを倒すことがクリアをする。その後まヤラ選択画面でストレン

頑張ってクリアするぞ！  
レシエマ登場

グス娘にカーソルを合わせ、  
セ、もしくはRを押せば選べる  
ことができる。

データリスト	
発売中 5,800円	
バズル	
NG ROM	○
NG CD	×
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ	

データイースト	
発売中 5,800円	
パズル	
NG ROM	○
NG CD	×
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ	







# 野中政宏の

## へへ、燃えたる？

第2回

### 見かけほど怖くないよオ！ 野中流 破沙羅に関する考察

夏でも涼しそ〜なキャラ  
首斬り破沙羅！  
さて、みんなの評判は？

は〜っ、あついでえ。

夏は好きだし、日に焼けるのも好きなんだけど、寝苦しいのだけはやだよね。

フッフ〜。あ、今回は、少しでも涼しくなるように、「首斬り破沙羅」の話でもしようか。フハハハハ〜（書いててちょっと照れるな）

初めて破沙羅が登場した時には、きつてみんなを「恐怖のどん底（？）」に突き落とすことでした（笑）。みんなからの手紙にも「怖い〜」っていう感想が、多かったね。

あと、「とてもじゃないけど、京と同じくらいは思えない」という意見も多かった

（笑）。

何故か僕の古い友人たちは、口をそろえて「こっち（破沙羅）の方がお前らしい」って言うんだけどね。どういうつもりでいってるのかな（笑）？でも実は僕自身も、破沙羅にはかなり共感できるところがあるんだよね。絶対コイツは「いいヤツ」だと思っ。少なくとも僕の中ではね。

悲しい恋の行く末  
どこまでもすすむな  
破沙羅にあらがれも！

破沙羅には愛という恋人がいるよね。正確にいうと妻だけだ。

知つての通り破沙羅と篝火は、幸せの絶頂にあるハズの祝言を挙げた夜に、鬼に殺されてしまった。破沙羅は篝火を守つてやれなかった悔しさ

いきなり大人気！ の『へへ、燃えたる？』。大好評だった京の話に引き続き、今回はもう1人の担当キャラ・首斬り破沙羅について語ってもらおう！

京とはまったく違ったキャラなだけに、どのような気持ちで演じ分けをしているのか？  
教えて♡ 野中さん！



から、死んでも死に切れずこの世に蘇ってくる。鬼に復讐するためにね。

この『痛いほど純粋さ』が、たまに好きなんだ。みんなにとっては、蘇ってきてからの破沙羅が破沙羅のすべてかもしれないけど、僕にとっては『幸せに暮らしていた破沙羅』の方がメインなんだよ。

破沙羅の狂気、悲しみ、  
役に入り込むと  
自然にあの笑い声！

ところで、破沙羅の声って変だね。自分では「泣きながら笑ってる」声なんだよ。設定を初めて知った時は「狂気と復讐」がキーワードに思えたら、かなり低い声で感情を押し殺した感じだ。って考えてたんだけど、なかなか違う気がしてね。

殺されたあと、篝火のいないこの世に「ひとり蘇ってきた時の気持ち」を想像してたら、例の『笑い声』が心の底から湧いてきたんだ。だからというわけでもないけど、あの笑い声は破沙羅のセリフの中でもかなり気に入っています。

録音はね、そりやもう大変です。いやそれは全部、僕のせいなんだけど、「新紅郎無双剣」「天草降臨」とも、録音が夏の終りだったこともあって、スタジオの中が暑くて暑くて、さあみんな汗ばましましよ、薄暗く、蒸し暑いスタジオで、時々息を殺して、響き渡るのは破沙羅の笑い声。その上破沙羅でOKもらう時って、必ず泣いてるんだよね。自然と涙がでてきちゃっ。

### の なかまさひろ 野中政宏 PROFILE

誕生日：10月15日 出身地：広島県 血液型：A型  
趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キヤノン、パココン通信  
担当ネオジオキャラとゲーム名：草薙 京（KOF '94, '95, '96, '97）／首斬り破沙羅（サムライスピリッツ 新紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ 武士道烈伝）  
その他の仕事：OBC（ラジオ大阪）にてニュース番組担当、FM山口にてDJ、CMのナレーションなど

首斬り破沙羅／  
「サムライスピリッツ  
天草降臨」  
©SNK 1998



野中政宏のサイン入り草薙 京テレカを抽選で1名様に。  
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見・ご希望を記入の上、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202号 株式会社 分室 ネオジオフリーク編集部「へへ、燃えたる？」9月号、係まで締切りは9月9日必着。発表は11月号誌上。なお、このプレゼントに当選できない場合のページのプレゼントに当選できない場合がありますので予めご了承下さい。

SPECIAL  
PRESENT!!



ブルー・マリー／  
The King Of  
Fighters '97  
©SNK 1997



夏といえば  
KOFの季節  
今年は2役で参加!!

生駒治美  
いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身

A型/B80・W58・H86/趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイ

●ネオジオ格闘ゲームの女性

キャラといえばこの人。担当  
キャラは、『サムライ』のナ  
コシ、シャルロット、『我

狼「KOF」のブルー・マ  
リィ、「龍虎」の「KOF」のキ

その他、TVアニメ『コードギアス 反逆のルルーシュ』のキャラクターデザインを担当した。

でも活躍中。  
マ『HAPPY BOY』な

5

東京・新宿御苑にて

今年の夏も  
KOFがアツイ  
でも新チーム…  
濃すぎるぞ？！

なんかめっちゃ暑いすねー、最近。毎日、クーラー24時間営業になっておりますよ（電気代が怖い）。

外に出るのがますます億劫  
 になってしまつて、フリーク  
 を片手に「武士道烈伝」に熱  
 中しております（早くKEN  
 さんの歌を聴くやー!!）。ま  
 あ、夏なんだから暑いのは仕  
 方がないんだけど……。  
 ……と暑いやー、フアイヤ  
 ヤーマンの季節ですね。K O  
 Fの人氣はもうだれにも止め  
 られないって感じだもんな。  
 それは京の彼女役の聲優を決  
 めるオーディションで、つづつ  
 く感じてしまつた。ホント、

すごい熱気でした。

まあ、そんな人気のゲームにも今回から2役で出場できるなんて、光栄でござりまする。

っかし…キングは女の子  
ばかりのグループだからいい  
んだけど、新しく混ぜても  
らったマリーちゃんのメンバ  
ー…濃いですね。濃すぎるぞ  
っ！

ちーつと前にボイス録りを  
やったんだけど、スタジオ  
の中は、もう異臭が漂ってき  
そうな異様な雲囲気でありま  
した。

山崎の狂った笑いに加え、  
ピリーの奇声：「おいおいノ  
ーマルなマリーちゃんはどう  
すりやいの??」ここは、ど  
こ? 私は誰? 動物園に遊  
びにきたんじゃないわ!!」  
ってな感じ。

うーん、これからこの3人で闘っていくかと思うと先が思いやられるー。

お祭り気分の

乙女待ちのハート♡

それにちよっと心配なのが2役のキャラの声の感じが似ているという点。ラジオドラマなんかで会話が連続したオチなんしかたで、けっこう辛いかも。って書いてると目撃者もチェックして、DJステーションなんかにそういふステーションが放りこまれるんだよね。危ない。危ない。

でもKOFって、DJステーションみたいにするんなら、いろいろな音が集まるので、一種のお祭りみたいなノリなので、まあ、声優陣としては…(だからよね

場はネタの宝庫なの

キヤラの立場としても、お堅いところはKOFメインキヤラの方たちにキメてもらって、脇の美味しいところをいただくみたいな感じ。

元の作品の中だと、例えばキングなら龍虎の拳のバックグラウンドをどっぷりと背負ってしまうので、重々しい感覚で挑んでしまう。

でもKOFシリーズは、一つのビッグイベントに参加するとい気分なので、クリスマスetc.のPARTYを待ちわびる乙女のハートと一緒に(どこがじゃ)。

マリンブルーの  
海辺で合宿  
そんなお仕事  
ないですか？

まあ、また『KOF'97』のラジオドラマをはじめりそうだし、今度はどこで強化合宿

することになるのかなあ？  
できれば泊まりコースで、  
マリンブルーの海のそばなん  
てのがいいんだけどなあ。  
ねねね、そんなお仕事、  
ないかなあ。

「お口に軟かたまでへんか」とこつと中村氏になってもうた??。といっている間に、また夏がすぎていくんだろうな。ぐすん。

あつそうだ!。全然話はぶつ飛んでしまいましたが、パソコン通信でひさかたに生駒ボードが開設されるようので、おりがとうございます。(Yさんへ)  
Hさん。もっと広めて下さいませ!。

これを見て頑張らなくっちゃと、はりきつてめげず。皆、シャーンと暑さにつれず、頑張れましよう!

**Q** 生駒さんが演じているキ  
ヤラの中で、自分と一番

似ているのは誰ですか？ また  
どこが似ていると思いますか？  
(福岡県／M・ウタ)

(福岡県)M・Sちゃん

普段の声的にはキングやマリリーに近いと思うのでありましたが、性格的にはそうだなあ、SNGキヤラから外れるんで、ここちや」の風花ちゃんみたいな感じでしょ。あ、あつげからんとしります。でも実はアリも殺せぬ小心中。そしてその実体は……?? 何でしょうね。まあ風花ちゃんみたいなしつかり者ではないことは確か。そう私はうっかり者。

生駒治美のサイン入りテレ  
フォンカード（ナコルル&リ  
ムルル）を抽選で1名様に。  
はがきに住所・氏名・年齢  
を記入し、電話番号を明記し、当口

「職業・電話記号を引いて当選者」の「ご意見」ご希望を記入のうえ、

〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル202  
株式会社 分室  
ネオジオフクリョ編集部  
「碧い砂時計」9月号係まで  
締切日は9月9日必着、発  
表は10月号誌上。なお、他  
ページに当選すると、この  
ページに当選すると、この  
きない場合がありますので、  
予めご了承ください。7月号の  
当選者は、福岡県の大庭知慧  
さん。おめでとう!!

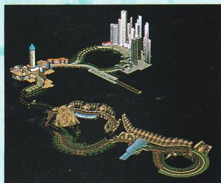


新製品続々登場！  
アーケードが燃える！！

ハイパーネオジオ64の登場で、にわかに活気づくSNK  
周辺。ここではそんなSNKの新作から、格ゲー以外のタ  
イトルを紹介しよう。

まず1つ目は、本格的レースゲーム『ラウンドトリップ RV』。そしてもう1つは、ビデオゲームとして登場する『ウルトラ電流イライラ棒』だ。

さあ、この夏もSNKで燃えまろう!!



こんなコースがあるのだ



三菱  
パジエロ



トヨタ  
ハイラックス・ピックアップ



ランドローバー  
ディスカバリー



これが専用筐体だ！ 今から  
楽しみだね♡

本格的なオンラインゲームがハイパーネオジオ64に登場!に、RVCカーを駆使してゴールを目指すレースゲームだ。選べるモードは3種類、制限時間内にひたすらゴールを目指す「チャレンジャーズモード」と、好きなコースを選んで最大4人までの対戦ができるという「リアルモード」があるぞ。

視点から、操作しやすさの斜め上からの見下ろし視点、ドット力か味わるドラフター視点の2タイプから選べる。また、リアクティブハンドルを搭載している。これはデフォルトで急カーブなどで、コンピュータがプレイヤーにそのままだけの反動がプレイヤーにそのまま伝わってくるというものである。まるで本当に走っているかのような気分になることと間違いなく。

さらに専用筐体には、音響



迫力満点のドライバー視点！



何と対向車もいるのだ！ う～ん、本格的!!



大人気の電流イライラ棒が  
ビデオゲームになったぞ!!

「大きい筐体だとはずかしくて……」なんていつてた人も、これでいつでも気軽にチャレンジできるね。

ゲームのルールは、いたって簡単。トラックボールで画面内のイライラ棒をトラップに当たらないように操作して

『ノービス』『エキスパート』  
『プロフェッショナル』の3  
つのコースをすべてクリアす  
ればOKだ。コース中には、  
決まった箇所にチェックポイ  
ントが設けられているぞ。

初期設定では、イライラ棒

は2本持つかったり、タイムアップに引っかかったり、タイムオーバーになったりすると、一まずつまずてしまいます。しかし、「アイビーズ」エキスポバージョンの各コースをクリアすれば、必ずつづえるのだ。これを全部失うと、ゲームオーバーになるわけ。

イライラ棒のスピードがある時に壁や障害物に触れるかタイムオーバーになる場合、チェックポイントへ一度も通過しなければ、このコースの最初から、チェックポイントに通過後なら最後へ通過したチェックポイントからの再スタートとなる。コンティニューした場合は、チェックポイントの位置が変わる。チェックポイントに入るとそこまでの残りタイムが、次のチェックポイントorゴールまでのタイムに算入される。筐体についているトラックボールのおかげで、イライラ棒ならでは微妙な操作も、ささまで再現できる。しかも光の他に、エアマウスで吹く音の他に、迫力満点のサウンドに、ゲームの最難関コース「クリアプロフェッショナル」をクリアすると、特製クリアカードがもらえる。各コースカードがもらえるのもオプションでつづえるのだ。イライラカードは全種類、K



あちやゝ失敗！ やつば迫力で  
すう！



おなじみのトラップもいっぱいー オリジナルもあるよ

OF、餓狼、サムスピなど  
人気ゲームの絵柄ばかり。  
しかも、入手できるのはこのイ  
ライラ棒だけという超レア  
なアイテムだ。これは、何と  
してもゲットするしかない  
ね！

この「ウルトラ電流ライラ棒」は、8月発売予定。速しめるゲームであることは間違いないので、みんなで挑戦しよう!!

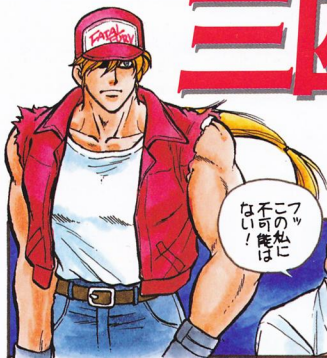


その後の狼炎チーム

# 三匹が行く!

作・画/坂本みのる

C/SNK 1995 1996 1997



こんは狐島に  
どうやって  
車でも入った

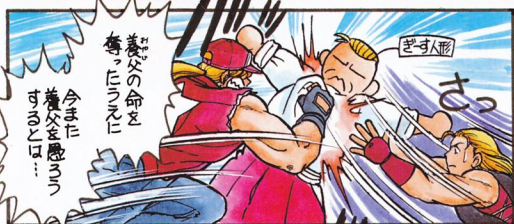


久しぶりだな  
ナリー・ボガード  
ミサウスタウン  
ヒーローが  
こんなところで  
迷ってるの?

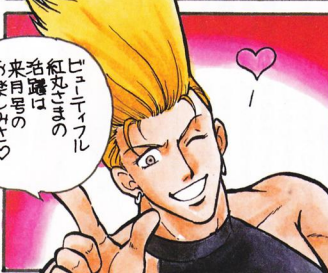
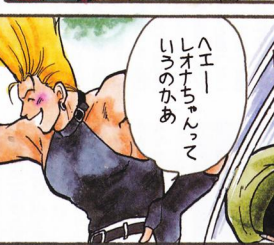
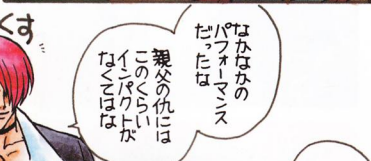
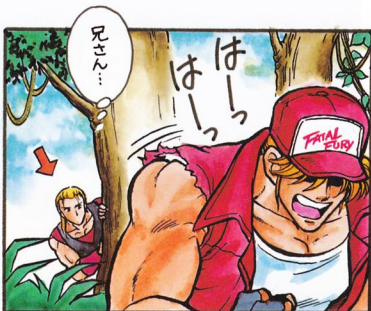
どうすつ  
私かきかへだす  
必死でがんばる  
ぞな...



あざ笑いに  
来てやめた  
やれり  
負け大の  
息子は  
みじめに  
のたれ死  
運命か?  
お似合いは  
ハハハハ







つづくぜバビロン♡







時にはこんな表情も。明るい表情がユキと重なる

に近づけると思って。それだ  
なりきってやっていたら、だ  
んだん恋人のように思えてき  
て、今ではすっかり恋人気取  
りて感じてです。(笑)収録  
の時に、私は声がよく低い  
んで、結構な声で話して、こ  
う「もうちょっと高めに」と  
注意されたりました。'97の  
台詞は、4回録り直しました  
ね。ネオミの景品用の京の  
シングルに出てるんですけど  
ど、そちらを録った時もやっ  
ぱり声が低くて。(笑)もっ  
と明るく、なんていわれた  
ですけれど、少し難しかった  
ですね。でも面白かったです。  
ユキの気持ちになって演りま  
した」

「ゲームはあまりやらな  
いんですが、KOFをプレイ  
したことはありますか？」  
「アーケードで一回、暇な時  
は毎日事務所で「KOF'96」  
をやっています。'97も一回や  
りました」  
「恋人役の草薙 京にはフ  
アンが多いですが、それにっ  
いてはどう思いますか？」  
「京って、やっぱりカッコイ  
いですからね。公開オーディ  
ションにもフアンの人があっ  
たんですけど。楽屋でも  
みんな「うまれそう」とか  
いってたんですけど、グラ  
プリに選ばれて写真を撮る時  
は、みなさんも喜んでくれて  
安心しました。野中さんと写  
真を撮る時に「腕組まないの  
?」という声援があった  
フアンの人からいう声援  
があったり、一緒に応援して  
くれるっていうのは、すこ  
く嬉しかったです」

「読者からのハガキでも  
『私が投票した小島さんが受  
つてよかった』というのが  
あったんですけど、  
「すこく嬉しいですね。抱き  
しめたいくらい。(笑)」

「今後、ラジオドラマの収  
録もあったりして、ユキの出  
番も増えると思いますけど、  
どんなキャラクターにしてい  
たいと思っていますか？」  
「やっぱり、京のファンの人  
は、やっぱり、京が大好きな  
人なんですけど、京が好き  
な人はユキちゃんも好きだ  
い。一番分かって思ってる、  
そんなユキちゃんを重んじ  
てくれるように、大事にしてい  
きたいですね」

「他の声優さんとは、もう  
お話されませんか？」  
「ゲームボイスを録った時は  
一人で。野中さん、安井  
さん、生駒さんはオーディン  
シヨンの時と、シングルCDを  
録った時にお会いしました。  
みなさん、個性的な方はは  
りです。(笑)野中さんと  
一緒に録ったんですけど、生  
駒さんはちょっと私たちの前  
に録っていて、そのあと飲  
みに誘っていただきました。そ  
の時に、「八神 庵がいてみ  
ら」っていわれて、びっくり  
したら安井さんがいらして、  
野中さんはその前にお帰りに  
なったんですけど、すこく楽  
しかったです」

## ギトギトの みぞラーメンと 映画は大好き!

「趣味にラーメン食べ歩き  
というのがありますが、ラ  
ーメンがお好きなんですか？」  
「そうなんです。最近ダイ  
エツをしてるので、あんま  
り食べ歩いてないんですけど、

特にみぞラーメンが好きで  
ギトギト、ドロドロしたやつ  
が好きなんです。有名店をま  
わっているわけじゃないん  
ですけど、一人で歩いていて  
おいしそうだなと思ったど  
ろに入って、こはだめな  
とか。ちょっと難かしくない  
とか。(笑)みぞの味がすこ  
く好きです。京が好きです」  
「特技がインスタントラ  
ーメン作りになってますか？」  
「特技というか、何というか  
?ギトギトに作るのが、(笑)  
多分、私が食べられないと  
思うんですけど。(笑)私  
からいって、味の濃いのが  
すこく好きで、みぞラーメ  
ンにハンパじゃなくラー油とか  
七味とか入れて、ドロドロに  
して食べるんですけど」  
「他に、映画鑑賞が趣味と  
いうことですか？」  
「岩井俊二さんという監督さ  
んが、すこく好きなんです。  
ファンレターも出して。(笑)  
ビデオも全部観ました。他に  
も、最新の監督さんの作品に  
興味があります」

「映画館をハシゴしたりし  
ますか？」  
「しますね。最高で、一日に  
4本観たり。昔はオールナイ  
トもいきました。映画は絶対  
に一人で観るんですけど、一回  
観てもう一回観たいと思う  
やつだと、ずっと見続けるん  
です。友達とかと一緒にいく  
とか、やっぱり一回観て帰っ  
ちゃうじゃないですか。しかも  
東京だと入れ替え制のところ  
とありますからね。くやし  
いです。(笑)自分とく  
て人とく、自分と同じものに  
共感できる人はいないん  
で、違う人と一緒にいくと  
何か壊されるような気がして



笑顔がとっても優しい小島さん。今後の活躍も楽しみだな♡

## 京ともども ユキちゃんも一緒に 応援してください

「今後の活動予定を教えてください」  
「KOF'97のラジオドラマが、  
9月からはじまります。あと、  
千葉テレビの「こみけでない  
」という番組のOPテーマ  
「Shining Day」  
を歌っているんですが、OP  
でNYに旅行に行った時に撮  
ったビデオがバックに流れて  
います。まだ髪が長かった頃  
のもんです。(笑)」

「KOFのファンの方々に、  
メッセージをお願いします」  
「ユキちゃんも一緒に」

## ファンレターの宛先

〒112  
東京都文京区水道2-13-12  
SCKビル2F  
株式会社 分室  
株式会社フジック編集部  
「小島朋子ファンレター」係



# NEOプリント 最新情報

新フレーム目白押し!  
この夏もネオプリでキメ!!

©SNK 1997/©PAGOT/©1991 NISSIN FOOD PRODUCTS CO. LTD. /TM&©1997  
United Artists Pictures Inc. /©MBTT/©BW

## NEOプリントMulti

みんな、ネオプリしくってるか  
〜い? いつも大人気のネオプリだ  
けど、この夏にはまたまた新プレー  
ムがたくさん登場するのだ! これ  
はもう、撮りまくるっきゃないね!!  
今回は、そのネオプリの最新プレ  
ームを紹介するよ!! さあ、お気に  
入りのフレームはあるかなあ♡



発売中 **水族館**

これでキミも  
水族館の仲間!

暑い夏に、涼しげなプレ  
ームが登場! 水族館でよく  
見る魚たちがいっぱい!  
可愛らしいものやオカシ  
いの、思わずニヤリとしてし  
まうものまで、いっぱいそ  
ろってるよ!!  
水族館フレームで、涼しい  
気持ちになろう!!



**K.O.F  
'97**

発売中

夏といえどK.O.F!  
今年も燃えるぜ!!

ファンみなさん、お待たせし  
ました。アーケードで大人気のK  
O.F'97がついにネオプリに登場  
だ!! 憧れの、大好きなキャラと  
のツーショットが実現するよ♡

京や庵はもちろん、レギュラ  
ーメンバーから新キャラまで、勢ぞ  
ろい!  
さあ、誰と一緒にネオプリす  
る?



本誌編集者がプライベートシ  
ョーで体験撮影したものだ!

発売中

懐かしのカリメロが  
ネオプリに登場!!

**カリメロ**



昔懐かしいアニメキャラク  
ターが登場!  
アニメを知らない人も、こ  
の愛らしいキャラクターを見  
れば、ちよつと心がひかれ  
る♡

やうよね。もー、可愛いた  
らない! つて感じ。  
キミのネオプリコレクシ  
ョンに、ぜひ加えたいフレ  
ームだ!!

発売中

ムーミン谷の仲間と  
一緒にネオプリ♡

**ムーミン**



とにかく心温まるキャラク  
ターが満載!!  
ムーミンはもちろん、ミ  
ヤ・スナフキン、ニョロニョ  
ロまで、とにかくいろんなキ  
ャ

クターと一緒に撮れるのだ。  
特に、スナフキンにはラブラ  
ブなフレームもあるのだ。  
スナフキンの女の子は  
撮るしかないぞ♡



発売中

ピンク  
パンサーピンクパンサーと  
オシャレにキメよう!!

昔から人気のおとろえな  
ピンクパンサー。  
オシャレでちょっとシック  
な感じのするこのキヤラクタ  
ー、カッコいいものからおそ

目なものまで、いろんなフ  
レームがそろっているよ!

この夏、オシャレにキま  
うと思ってる人には、びつ  
たりだね!

発売中

チキン  
ラーメンちょっと変わった  
お茶目なネオプリ!!

テレビのCMなどでよく見  
る、あのキヤラクターがネオ  
プリ!!  
なかなか可愛いうえ、ちょ  
っとお茶目なキヤラクターと  
う!!

一緒にネオプリしてみない?  
友達にもウケること間違いな  
しだよ!

さあ、みんなで撮りにいこ  
う!!

## NEOプリントSPECIAL

安室奈美恵  
MAX  
SPEED

発売中

大好きなあのコとの  
ツーショットが再び!!

大人気の安室奈美恵、  
MAX、SPEEDのフ  
レームが登場!  
大好きなあのコとのツ  
ーショットも撮れちゃう  
このシリーズ、これはも  
うコレクションするしか  
ない!  
まだ撮っていない人は、  
急いでネオプリにGOだ  
ぞ!!



この他にもまだ色  
々あるので、チェ  
ックして全部集め  
よう!!

発売中

ORIX  
BLUE  
WAVEイチローと一緒に  
青い波に乗ろう!!

イチロー人気でぜん盛り上がるオ  
リックスも、フレームになつて登場!  
イチローはもちろん、他の人気選手  
や、仰木監督のフレームもあるぞ、こ  
れでキミもオリックスの一員! なん  
で気分になれるだろう。ネオフ  
リも忘れずチェックしよう!!

おえておきたい!!  
ネオプリ  
基礎知識

## ①カラーセレクト機能

これはもう、ネオプリの常  
識! カラー、モノクロ、セ  
ピアの3色が選べるものだ。  
その日の気分やカラーを変え  
て、楽しめも倍増! キミの  
好きなカラーはどれかな?

## ②マルチフレーム機能

ネオプリの常識その2。1  
枚の用紙に、4バタンのフ  
レームが撮れちゃうというも  
の。これでたくさんフレー  
ムを撮って、友達に差をつけ  
ちゃおう!

## ③高速プリント機能

ネオプリの常識その3。待  
ち時間が、たったの30秒です  
んでしまうのだ。後ろで待つ  
てる時もイライラしないし、  
撮った写真のどきが早く確か  
められるっていうのもいいね。

④おすすめモード&  
アレンジモード

これは、ネオプリスペシヤ  
ルだけのお楽しみモード。  
おすすめモードは、背景と  
フレームを別々に選べるとい  
うもの。この機能を使うと、  
同じ背景でも何種類ものバリ  
エーションが可能になるのだ。  
アレンジモードは、最初に  
1回目のポーズとフレームを  
選んで、その後2回目のポー  
ズが撮られるもの。1つのフ  
レームに自分か2人:なんて  
のも作れちゃうのだ。



(ロムカセット版)

# サ・キンク・オブ ファイターズ'97

ソフト予約受付中!



発売日: 9月25日  
価格: ¥1,500円  
送料: F (送料一覧表参照)  
商品番号: ROM-KOF'97  
予約締切日: 8月22日 (消印有効)

※ソフト予約商品を他の商品と一緒に申し込むことになる場合、発送時期の関係により送料は別途になりますので、お間違えのないようお願い致します。

なお、ソフトの発送は発売日より2、3日後になります。

ネオジオフリークサービス部提供  
NEO・GEOオリジナルグッズ

# 通信販売 コーナー

## KOF'97 フラッグ



10種類 1セット

価格: ¥3,675円  
送料: E (送料一覧表参照)  
商品番号: FL-KOF-01



## KOF'97 マスコット キーホルダー

15種類 1セット

価格: ¥3,675円  
送料: E (送料一覧表参照)  
商品番号: MK-KOF-01

## KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ: 草薙 京、矢吹真吾、椎拳崇、シエルミ、ブルー・マリ  
Bタイプ: 八神 庵、七枷 社、クリス、不知火 舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類 1セット

価格: ¥3,675円  
送料: F (送料一覧表参照)  
商品番号: NU-KOF-01



## B・O・F マスコット キーホルダー

5種類 1セット

価格: ¥1,575円  
送料: D (送料一覧表参照)  
商品番号: MK-BOF-01

## ネオジオウォッチセレクション

①青  
②黒  
③KOF  
④餓狼伝説  
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。

価格: 各 ¥1,995円  
送料: E (送料一覧表参照)  
商品番号: WA-NG-01



申込方法

- 【現金書留をご利用になる場合】
- ◆必ず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
  - ◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。  
【同封する紙に記入するもの】
  - ①郵便番号②住所 ③氏名 ④電話番号 ⑤商品名と商品番号 ⑥数量 ⑦商品と送料(手数料)の合計金額  
【クレジットカードと合わせて2枚ずつ記入します。】
  - ◆2枚目は裏面になっていますので、お返事欄のみ記入してください。2枚目の通信用に記入するものは、⑦商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
  - ◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
  - ◆通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉

〒112 東京都文京区水道2-13-12  
SKビル202 株式会社 分室  
ネオジオフリークサービス部  
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係  
(口座番号)  
00160-5-105479  
※住所、氏名には必ずフリガナを振って下さい。

ここに掲載されている商品の販売期間は9月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

※KOF'97 シングルCDは、販売元の都合により以後お取り扱いできませんのでご了承下さい。



## ハード・周辺機器

●NEO・GEO  
価格：20,400円  
送料：G (送料一覧表参照)  
商品番号：H-NCZ-03

●NEO・GEOCD  
価格：34,440円  
送料：G (送料一覧表参照)  
商品番号：H-NC-02

●ネオジオCD 専用コントローラー  
※ハード3機種とも使用可能  
価格：1,800円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-CNT-02  
ネオジオCDやCDZに付属されているバッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD コントローラープロ  
※ハード3機種とも使用可能  
価格：4,095円  
送料：F (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-CNT-03  
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版、使いやすい。

●RFコンバーター  
※ハード3機種とも使用可能  
価格：2,730円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-CNV-01  
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル  
※ハード3機種とも使用可能  
価格：2,310円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-CAB-01  
21cmのRGBマルチコネクタ付きのテレビに接続するのに必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD ステレオAVコード  
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能  
価格：1,200円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-SAV-01  
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード  
※ハード3機種とも使用可能  
価格：1,200円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-MAV-02  
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター  
※ネオジオCDのみ使用可能  
価格：3,675円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-ADP-02  
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター  
※ネオジオCDZのみ使用可能  
価格：3,675円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-ADP-03  
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。



## ネオジオステッカー

KOF 2枚、餓狼 3枚  
の5枚1セット。

価格2,310円  
送料：C (送料一覧表参照)  
商品番号：ST-NG-01  
サイズ：タテ150mm×ヨコ7cm



## サムライスピリッツ タペストリー

5種類1セット  
※開ろのみ別サイズ

価格3,150円  
送料：F (送料一覧表参照)  
商品番号：T-P-SAM-01  
サイズ：A 2 (594mm×420mm)

## 龍虎ファイギュア



10体1セット

価格2,100円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：F-RYU-01

### ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、  
帯の5点セット。

価格52,290円  
送料：G (送料一覧表参照)  
商品番号：CS-NAK-01  
サイズ：M・L  
(希望サイズを必ず明記)



### リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、  
手甲、帯の5点セット。

価格52,290円  
送料：G (送料一覧表参照)  
商品番号：CS-RIM-01  
サイズ：M・L  
(希望サイズを必ず明記)



### キャラクターシューズ

●ナコルル靴  
商品番号：SH-NAK-01  
●リムルル靴  
商品番号：SH-RIM-02  
価格15,750円  
送料：F (送料一覧表参照)  
サイズ：23.5cm・24.5cm  
(希望サイズを必ず明記)



### テリーキャップ

フリーサイズ  
価格3,980円  
送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：CP-TER-01



### 草薙 京ジャケット

価格36,540円  
送料：G (送料一覧表参照)  
商品番号：J-KYO-01  
サイズ：S・M・L・XL  
(希望サイズを必ず明記)



### 草薙 京グローブ'96

フリーサイズ  
価格10,200円  
送料：E (送料一覧表参照)  
商品番号：G-KYO-01



### 草薙 京ピンバッチセット'96

価格1,050円  
送料：B (送料一覧表参照)  
商品番号：B-KYO-01



### 八神 庵ジャケット

価格31,290円  
送料：G (送料一覧表参照)  
商品番号：J-IOH-02  
サイズ：L・XL  
(希望サイズを必ず明記)



### 八神 庵ロングシャツ

価格20,790円  
送料：F (送料一覧表参照)  
商品番号：S-IOH-02  
サイズ：M・L・XL  
(希望サイズを必ず明記)



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

## 送料 (手数料) 一覧表

A=いくつでも100円  
B=いくつでも300円  
C=1セット100円、2セット以上200円  
D=2セットまで500円、3セット以上800円  
E=1セット500円、2セット以上900円  
F=1セット1,000円、2セット以上1,500円  
G=1セットにつき1,000円

送料 (手数料) 一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで総額です。

## 通信販売利用時の注意

- 商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください (F申込方法参照)。
- 定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受け付けておりません。
- 商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- 商品届に届くまで、現金書留は2~3日、郵便振替では5~6日かかります。
- 代金が届いてから商品の到着までは、2~4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- お届けた商品が注文と異なっていた場合、または不良品が配送中に破損した場合は送料対価負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、お急ぎ便封入の「料金書封入」をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願ひ致します。
- 金額はくれぐれもお間違いのないようお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

運送に関するお問い合わせはこちらです。

【通販専用電話番号】 ☎03-5395-6776 ネオジオフリークサービス部  
受付時間 PM 1:00~PM 8:00 (月~金)



# 最新音楽

# CD & VIDEO

● 8月20日発売  
 ¥1,835  
 CD:PCCB-00273  
 (CD 2枚組)  
 発売元:ポニーキャニオン/  
 サイトロンレーベル  
 初回特典:スーパーピクチャーCD



THE KING OF  
 FIGHTERS'97

SNK新世界楽曲雑技団

CD  
 ついに出了KOF'97  
 CDも魅力満載だ!!

みなさんおまかせの「KOF'97」も、すでにゲームセンターに並んでいる頃、もうプレイしたかな?

今回の新キャラたちも魅力的なので使うの誰にしようか困る。あ、そうして本誌他2誌の人気投票で選ばれたマリ、マリ、山崎の3人組も使ってね。満足デキです。でも少し不満なのはゲームセンターの中だ、せつかくのBGMやキャラクターの声も聴きとりにくいこと。しかも、ただでさえ登場キ

## ディレクターノーツ

キャラクターの多いKOFシリーズ。キャラクターの声やテーマソングをすべて聴いている人ってあまりいないんじゃないかな。せつかくだね、すべてを楽しみたいよね。そこで登場しました。おなじみSNK新世界楽曲雑技団より「KOF'97」のすべての曲、ボイス、S.E.を収めたCDが早くも発売されます。熱いバトルをさっさと盛り上げてくれるこの1枚、ぜひお手元どうぞ。

今年もKOFのシーズンがやってきました。今回のアルバムはなんと2枚組! オリジナルミュージックとS.E.収録のディスクと、VOICE COLLECTIONのみが収録されているディスク2(シングルCDサイズ)で、内容、楽

CD  
 人気キャラCD第3弾  
 ギース様の登場だぜ!!

大好評のSNKキャラクターサウンドコレクションのVol. 3は「SNK格闘ゲームの悪役キャラにいったらこの人」：そうけど、ギース様の登場だね!

「ギースにちゅうし」とかタイトルから曲の感じが想像できないのがスコゴ。聴けば、あ、あの曲だったの、かかとと思うけど、なぜに「へんタイトルなの?」謎。それになんといってもギース役の声優、コング桑田さんの流し。しげます。ボススコレクションも入っているの、今までギース様が登場したゲームでの声がかつてんに聴けてしめたのだ。うへ、これこそまさに悪の親玉、ギースって感じ!

曲数、VOICEのボリューム、どれもとても大満足のアルバムに仕上がりました。オリジナルミュージックは、迫るギターサウンド中心の主要キャラクターテーマと、バリエーションに富んだステージテーマを主として構成され、キャラクターファンも、ゲームファンも納得の内容になっています。

VOICEも新キャラを含めて総勢30キャラを超える充実ぶり。京、庵をはじめとするKOFシリーズキャラの他、投票で選出された山崎電二、ブルーマリ、ビリー・カーン、新キャラの矢吹真吾やユキの声も聴けてしまふ! 本当にごきごきとて大満足の「KOF'97」。存分にお楽しみください。

## SNK Characters Sounds Collection Vol.3 ギース・ハワード

SNK新世界楽曲雑技団



## ディレクターノーツ

今回のSNKキャラクター

● 8月20日発売  
 ¥1,529  
 CD:PCCB-00275  
 発売元:ポニーキャニオン/  
 サイトロンレーベル  
 初回特典:スーパーピクチャーCD

ズサウンドコレクションは、あの悪の帝王「ギース・ハワード」の登場です。「銀狼伝説」の登場以来、常にそのクールな悪の美学により人気を集めてきた彼ですが、あまりその素顔は明らかにされませんでした。今回のアルバムでは、そんな彼の内面にも迫るため、自叙伝風ドラマを4編導入し、また、SNK開発者によるギース像をインナーに掲載しました。曲の方も新たに収録したギターによる「Me I know Ver.」を収録。今までは一味達った、どこか悲しげな曲調が、さまざま思いをあなたの胸に馳らせることとしてしよ。



# NEO・GEO FREAK

## 読者プレゼント

## 読者コーナー



ザ・キング・オブ・  
ファイターズ'97  
ポスター  
／5名  
(SNK)



真説  
サムライスピリッツ  
武士道烈伝  
ネオジオCDソフト  
／5名(SNK)

2



©SNK 1997



マジカル  
ドロップⅢ  
ボールペン  
／3名  
(データイースト)

3



マジカル  
ドロップⅢ  
きんちゃく袋／3名  
(データイースト)

4

5

ザ・キング・  
オブ・ファイターズ'96  
ムービングペット  
／2名(SNK)



生駒治美  
サイン色紙  
／5名

6



ティンクルスター  
スプラッツ 声優色紙  
／3名(ADK)

7

サイトロン特製オリジナル  
CDポーチ／5名  
(サイトロン  
&アート)



8

応募の決まり

※申し込みハガキに希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・50円切手を貼っての投函して下さい。  
※締切日は9月9日必着。発表は11月号(10月9日発売)誌上。

ネオジオフリー7月号  
プレゼント当選者発表表

①ザ・キング・オブ・ファイターズ'95  
CDソフト  
佐々木孝徳・東京都

②SNKポスターカードセット  
溝口学・茨城県 花城愛実・沖縄県  
野健太・三重県

③サムライスピリッツ天草降臨 ナコル  
武士道烈伝 ④真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑤真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑥真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑦真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑧真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑨真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑩真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑪真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑫真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑬真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑭真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑮真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑯真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑰真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑱真説サムライスピリッツ  
上巻 ⑲真説サムライスピリッツ  
下巻 ⑳真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉑真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉒真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉓真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉔真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉕真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉖真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉗真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉘真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉙真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉚真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉛真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉜真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉝真説サムライスピリッツ  
下巻 ㉞真説サムライスピリッツ  
上巻 ㉟真説サムライスピリッツ  
下巻 ㊱真説サムライスピリッツ  
上巻 ㊲真説サムライスピリッツ  
下巻 ㊳真説サムライスピリッツ  
上巻 ㊴真説サムライスピリッツ  
下巻 ㊵真説サムライスピリッツ  
上巻 ㊶真説サムライスピリッツ  
下巻 ㊷真説サムライスピリッツ  
上巻 ㊸真説サムライスピリッツ  
下巻 ㊹真説サムライスピリッツ  
上巻 ㊺真説サムライスピリッツ  
下巻

④真説サムライスピリッツ武士道烈伝  
ポスター  
西村郁美・京都府 経部明子・岡山県  
鈴木健人・宮城県 穴澤正樹・千葉県  
砂田陽子・富山県 佐藤正昭・静岡県  
田中高正・千葉県 石井大貴・神奈川県  
山崎悦子・千葉県 村田裕仁・千葉県  
川島

⑤ザ・キング・オブ・ファイターズ'95  
ボールペン  
田中王美・愛知県

⑥BREAKERS CDソフト  
小川貴紀・埼玉県 金阪博・島根県 浅  
井健太・大阪府 田中陽子・京都府 天  
利智・神奈川県

⑦ティンクルスターグラフィック 音楽CD  
中原一・愛知県 長橋雄・新潟県 田  
中彰一・愛知県

⑧京バッチ  
古橋正樹・群馬県 来摩由美子・千葉県  
古川加奈子・東京都 安田弘美・秋田  
県 金城一馬・大阪府 橋口智謙・福岡  
県 神原さくら・兵庫県 大野鉄彦・千  
葉県 五十木陽子・群馬県 佐々木千  
平・広島県

⑨自昇院メロメロキッズ当選発表表  
平治寛之・秋田県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。  
おめでとうございませう。



# NEO・GEO FREAK 10月号予告

次号は9月9日発売 定価590円(本体562円)

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

全キャラ対人戦攻略&連続技

## 幕末浪漫 月華の剣士

キャラクター紹介&画面公開

## 真説サムライスピリッツ

武士道烈伝 妖花慟哭之章

サムライスピリッツ〜侍魂〜

システム紹介

### ◆特集1

ネオジオハード&ソフト全国取扱店一覧

### ◆特集2

ネオジオ特選裏技集'97~Vol.2

### ◆キャラクターテキスト

霸王丸

(サムライスピリッツシリーズ)

### ◆ネオジオ・ボスキャラ列伝

Mr. BIG

(龍虎の拳)

### ◆声優連載コラム

生駒治美〜碧い砂時計

安井邦彦〜遊びは終わりだ!!

野中政宏〜へへ、燃えたる?

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK 9月号

第3巻第9号 通巻第28号

1997年9月1日発行(毎月1回・1日発行)

定価590円(本体562円)

●発行所/株式会社 邦文社

〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9

出版部 TEL 03-5392-2051

広告部 TEL 03-5392-2052

●編集所/株式会社 邦文社 分室

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202

TEL 03-5395-6314

●発行人/中西吉吉

●編集人/編集長/陳俊男

●デスク/田原勉子、新井正徳、平田祐希

●編集スタッフ/片桐誠、稲葉祥子、蒲地美樹、林田貴

恵、森谷さくら、片山恵子、大島ゆり子

●攻略スタッフ/ジェイク、修羅騎士、鷹、モリスケ、

蒼炎騎士ゆーち、DISPER-たけし、奥田中秀雄、リト

マス兄弟

●制作スタッフ/亀岡なつみ

●制作協力/PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、

山口勲・桂田和昭)、根津修一、松永一美、村木哲雄、浅

川賢司、早川紀代子、APO DESIGN、小野真由美

●サービス課/飯田明美

●広告営業部/小串紀博、印牧利恵、小林邦秋、内野亨

幸、飯田紀子、古部密介、小林幹尚、尾越也、嶋田直也、

奥田雅弘、作花範男、中川真理子

●印刷/三晃印刷株式会社

●通読/株式会社エス・エヌ・キ

# 超!

## 編集後記

●自然消滅した夏休みの日数を数えることほど、虚しいものはない。そういえばこの会社に入ってから、1日として「夏休み」なるものを取った記憶はないのだ。今年もなあ…。(勝俣)  
●合言葉は○○○○○! 仁花といひ小澤といひ筑波といひ、りん(林)様と大暴走中!! ふふふ…、ライブには行けなかったけど今ちょっと幸せを求め同志! 死なば諸共…。(田原)  
●社のチョーカーに対抗してスナプキンのペンダントをゲット。しかし髪をソフトバンクっぽく切ったつもりがボク抜いれ難いわ。あ、消えたキャラのリードは機械屋さんに掛けます。(新井)  
●今月とはにかく死して。いろんな仕事が重なってダウンしてしまっただけ。ま、そこは青春といえるエネルギーで持ちこたえたけどな。へん!! ではカーブの優勝を願ってお休み…。(平田)

●たばさあ〜、「イカズコゲ」ってなあに〜? ソレして、新種のコケか何かなのお〜? そういえばさあ、アナタって「虫」が嫌いだったわよね〜。うふふ。気をつけてね〜。(稲葉)  
●最近のヒット。青竹、龍流し、雲の目。雲は新品限定で、喜いのは大さきらいだけど、この三種の神器のおかげで夏を満喫できそうだな。いやあ、日本人に生まれよかったのう。(蒲地)  
●ピカチュウ激ラブワ いやマジかわいいう〜 でも、今のツボはやっぱり花郎ワ 仁花について考えつつ幸せに浸る日々。そしてシンクロ率200%のたばると合言葉ワ ウフワワ(林)  
●ウツキは大キライだけど、そんな人を未だに信じてる自分にはもっとムカつく。戻らない時を悔やむ日々。もっと大人にならなくちゃね。とりあえずみんな、飲みにいこうよ…。(深)  
●武士道烈伝はリアルでクソワ。それなりに楽しんだよ。もうすぐSRWF発売。今度も私のサイバスターは最強かな? 最近みんなして大暴走中なのは悪いせい? 気をつけてね。(片山)  
●ねこ? ウィ。大でなくて猫に較替え、しかしゲセンじゃないので、まったく違いないです。ぽやぽやしてたら'97とチーヴルもロケたはじまつて、なんだかにゃあ。(大島)

●'97ってエキストラで遊ぶ人いるのかな? アドヴァンDの方が圧倒的に面白いと思うんだけど…。そうそう、発売日に入手したFFTを1月遅れで開始。リセットしてさ。(JK)  
●セイバーモリスを始めたが、皆の視線が冷たい。別に容姿を見てやり始めたわけじゃないのに「やっぱそういう奴だったんだな」とか言われて辛い。面白いのに。(モリスケ)  
●うーか、先月のつぎ。夏のコミケにも出してみたいです。  
'97は面白いんだけど…必殺技が暴発しまくるといったイヤな部分もある。まあ〜ホントに頼むよ。(鷹)  
●おっほーワ 楽しんでる? おとなく寝てええ! 調子こいてんじやねーぞおーたいみん! すぐ終わるからよ! よっ、喧嘩が強いにおーと、ご前ウ 俺って何? (ゆーち)  
●緑だよ。単色。壁とミドレンジャーでマナ増強。エルフをサックで大地の光先生とホームランドのオバヤンを出すのじゃ。'97はリョウをゲットしてワハハ。チョップ万歳。(DSP)  
●うーん。かわいいう〜だね、ピカチュウワ 今日、仕事帰りにぬいぐるみをゲットに行きたいと思ってる。…でも本命は、永遠にアンティなの? 友人によく変だといわれますが。(鷹田)



# 緊急発表!!

なんと、ネオジオフリークの姉妹誌が出るゾ!!  
その名も『**ガールズフリーク**』(Girls Freak)だ!

『ガールズフリーク』は、可憐な少女キャラクターをフューチャーした“ガールズゲーム”の専門誌。

ありきたりの紹介記事に満足できないキミたちのために、インタビューを中心とした独自の情報を提供していくゾ。

当面は年4回のペースで発売していくので、ネオジオフリークともどもヨロシクね。

## 発刊号／9月18日発売!!

◆発刊号の巻頭は、イマジニアが今回新たに立ち上げる“イマディオ”ブランドの大特集。イマディオブランドの全容をはじめ、あの『EVE burst error』に続く同社のマルチサイトアドベンチャー第2弾『DESIRE～背徳の螺旋』や『メルティランサー Re-inforce』などを、インタビューを盛りこみながら徹底解析する! また『スーチャーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア』、『きゃんきゃんバニー・エクストラ』といった新作・話題作なども、独自の視点から分析・紹介していくゾ。さらにあの『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズのキャラクターデザインでおなじみの明貴美加先生をはじめ、人気声優やメーカー各社の開発＆制作者へのインタビューなど、内容もりだくさんだ。

## Vol.2／12月12日発売!!

◆Vol.2の巻頭は“エルフ特集”。話題作『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』、そして『野々村病院の人々』や『下級生』などを通じて、同社が生み出すタイトル群の傾向・魅力を分析していくゾ。さらにもうひとつの特集は、発売前から大反響を呼んでいる『センチメンタル・グラフィティ』。こちらもその魅力の秘密をあますことなく伝えていくので、お楽しみに!

判型：AB判／頁数：132P／予価：本体 880円＋税

発行：株式会社 芸文社



月刊ネオジオフリーク編集部責任編集による  
ムック・書籍発行のお知らせ

# KOF'97のグラフィックが 豪華装丁の完全保存版に!!

KOF'97キャラクターブック 8月23日発売予定



●判型:A4/頁数:160P/予価:本体1800円+税

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。装丁も豪華で、保存版として最適の1冊。

◆京、庵、ちづるの3人が織り成す「宿命の炎」(仮)、京と真吾にスポットを当てた学園ドラマ風ストーリー「ボディが甘いぜ!!」(仮)、オロチとしての自分を全うする社を描く「星を射る者」(仮)、マリー、ヒリー、山崎の3人の思惑が入り乱れる「BLUES」(仮)、怒チームにちづるを絡めた「バリケード」(仮)の5話を収録。文は臼井之英、藤紀一之、倉田三世他、イラストはRURUと桜城やや。

●判型:新書判/頁数:208P/予価:本体860円+税

# KOF'97の小説5話を収録した アンソロジーノベルス!

KOF'97～アンソロジー 10月15日発売予定

# おなじみ最強・NF編集部攻略陣が KOF'97をパーフェクトに攻略!!

## KOF'97完全攻略マニュアル 10月発売予定

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU戦基本戦法、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、ピンチ時の対処法等、ネオジオフリーク編集部攻略スタッフがパーフェクトに攻略。初心者にも分かりやすい解説で安心だ。

●判型：A5判／頁数：192P／予価：[本体1600円] + 税

## 好評発売中!!

<PS版KOF'96の攻略本>

### 最強攻略!! [PS版]ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●判型：A5判／頁数：160P／定価：[本体1200円] + 税

<KOF'96の小説集>

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アンソロジー

●判型：新書判／頁数：208P／定価：[本体860円] + 税

小説集『KOF'96～アンソロジー』をご希望の方は、お近くの書店または小社までお申し込みください。小社にお申し込みの場合は、本の名前（KOF'96～アンソロジー）、住所、氏名、電話番号を明記の上、本の金額（903円）と送料（240円）を現金書留にて、次の宛先までお願いいたします。

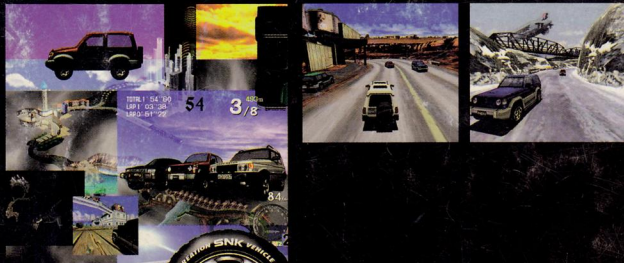
〒170 東京都豊島区東池袋 3-7-9

株式会社 芸文社 出版管理部 「KOF'96～アンソロジー」係  
お問い合わせ ☎03-5992-2051

制作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部 発行：株式会社 芸文社



**HYPER64**  
NEOGEO



**ROUND TRIP  
RV** TM

超！ネオジオ、登場。

**HYPER64** TM  
**NEOGEO**

**侍魂**  
SAMURAI SPIRITS TM



The Future Is Now  
**SNK**

株式会社エス・エヌ・エイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK テレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>

